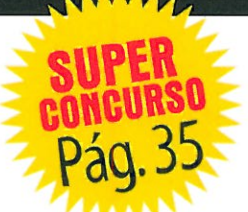

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
REVISTA
POKéMON
TM
Nº 34
pertos de Nintendo Acción
¡Gratis!
Pokémanía
Misty se despide de la serie de TV
Pokécosas
Pasatiempos para disfrutar Pokémon
Pokémanía
Las nuevas caras de Rubí y Zafiro
Pokéfichas
Nuevas fichas de tus Pokémon
¡¡NÚMERO ESPECIAL!!
¡¡20 páginas de consultorio!!
Resolvemos todas tus dudas
¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!



PokémON





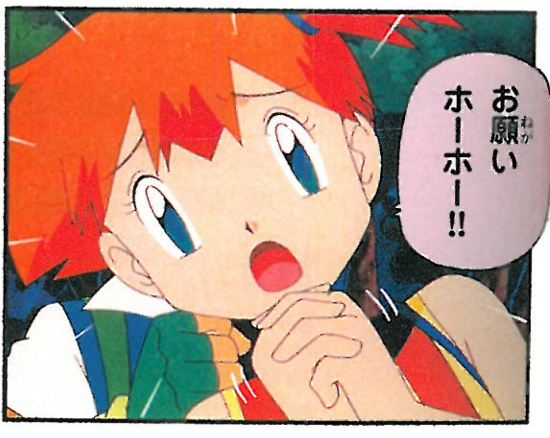
MISTY SE VA DE LA SERIE

¡Arrrg, conmoción en el mundo Pokémon! Misty no aparecerá en los nuevos episodios de la tele.



Sí, tal como leéis, Misty abandona la serie en los nuevos capitulos que se emiten en Japón, que corresponden a la generacion Advance. Después de correr tantas aventuras junto a Ash, la chica de los Pokémon de agua regresa… ¿al hogar?

Así pues, tras 275 capítulos, Misty ha decidido abandonar el grupo alegando que "ya le han reparado la bicicleta". Qué cosas. Si lo recordáis, Misty se unió a Ash al poco de empezar éste su viaje. Ash le pidió su bicicleta para llevar a Pikachu a un Centro Pokémon porque estaba gravemente herido, pero acabó destrozándola. De este modo contrajo una deuda que nunca pagaría, pero ganó una compañera de viaje que no revelaría su condición de entrenadora hasta llegar al gimnasio de sus hermanas en Ciudad Celeste, en Kanto.



Misty se convierte en líder de gimnasio de Ciudad Celeste en los nuevos episodios de la generación Advance. Dice adiós a Ash.

Una chica con personalidad

¿Que cómo es Misty? Pues Misty **es mandona, está muy segura de sí misma** y no duda en decirle cuatro palabritas a Ash o en tirar de la oreja a Brock. Ha recorrido muchos lugares, ha superado una gran cantidad de problemas y ha tenido que aguantar las trastadas del Team Rocket una y otra vez. Se "ha pateado" las regiones de Johto y Kanto y ha luchado con entrenadores de todo tipo que... ¡le han tirado los tejos! Pero tampoco tiene ningún sentido del ridículo. De hecho se ha vestido de sirena, ha formado parte de una leyenda y participado en un espectáculo de magia con un bonito traje al mas puro estilo Goldeen. Como veis, una chica de lo más polifacético.

Tras superar múltiples adversidades, **Misty recibe una llamada de sus hermanas,** reclamándole que regrese a su lado para que **ocupe su lugar como Líder de Gimnasio,** ya que ellas deben marcharse de viaje. En el Centro Pokémon de Ciudad Olivo la enfermera Joy le entrega su bicicleta completamente reparada. En teoría, ya no hay nada que retenga a Misty junto a Ash…

¿Qué pasará en el futuro, amigos? Pues la verdad, ni idea de si volverá a formar equipo con Ash, o de si se enfrentará con él algun dia. Y aunque nos da mucha penita que se vaya, como el mundo Pokémon corre tan deprisa pronto os hablaremos de su sustituta, **Haruka, que comienza su viaje en las tierras de Houen.** Hasta entonces, hasta que nos veamos, ¡buena suerte, pelirroja!



SUS POKéMON FAVORITOS

Durante cinco temporadas, Misty ha gozado de la compañía de estos magníficos Pokémon:



■ **TOGEPI:** Parece que el Pokémon huevo solo come, llora, duerme, y se pierde, pero a veces sorprende con sus imprevisibles ataques.



■ **STARYU:** La fuerza y el valor de este Pokémon han sacado muchas veces las castañas del fuego a nuestros héroes.



■ **PSYDUCK:** Sólo es útil cuando tiene ese terrible dolor de cabeza que desencadena ataques psíquicos y, aunque es muy patoso, Misty le ha cogido mucho cariño.



■ **POLIWAG / POLIWHIRL:** El pequeño Pokémon renacuajo no dudó en evolucionar cuando vio que su entrenadora estaba en peligro. Como sabéis, Poliwhirl es un Pokémon muy versátil que puede aprender incluso ataques de hielo, además de contar con un excelente ataque hipnótico y unos buenos puños. ¿Qué más se le puede pedir?



■ **GOLDEEN:** Aunque por su aspecto no lo dirías, Goldeen nunca evita un combate. Es más, lo cierto es que se esfuerza al máximo para cumplir las indicaciones de su entrenadora. Después de tanto guerrear, ¡ya le tocaba un descanso!



■ **HORSEA y STARMIE: Esperan en la piscina de Ciudad Celeste.** Si recordáis, al primero lo conoció en un conflicto con Tentacruel. Misty le rescató de los iracundos Pokémon que defendían sus casas y su territorio.

Estados Unidos apuesta fuerte por los nuevos Pokémon

NINTENDO VENDE MÁS DE 600.000 POKéMON EN USA



Aquí empezaremos nuestra aventura en los nuevos Pokémon. Resulta que nos hemos mudado a la ciudad de Littleroot Town, en Hoenn. Y... qué bonito.

La fiebre está subiendo a todo meter en el panorama Pokémon. En EE.UU. ya están empezando a "padecerlo".

Ningún otro juego de Pokémon ha alcanzado el mismo número de unidades vendidas tras la primera semana en las tiendas que los nuevos Rubí y Zafiro. Ni siquiera la edición Amarilla, que ha sido el mayor bombazo hasta ahora con 604.000 cartuchos vendidos, ha mantenido el tipo ante el empuje de los Pokémon de Game Boy Advance. En total han salido de las tiendas y centros comerciales de por allí un total de **608.000 cartuchos, repartidos entre 321.000 Rubí y 287.000 Zafiro.**

Estas cifras espectaculares dejan claro que la fiebre Pokémon vuelve a hacer subir los grados de los termómetros

LAS NUEVAS CARAS DE RUBÍ Y ZAFIRO

Aunque con algo de antelación, presentemos a algunos de los personajes que van a marcar el desarrollo del juego. Como veis, el salto desde la versión Game Boy es grande a todos los niveles: estética, ropa, expresión...



MAXI
Es componente del Team Magma. Su objetivo en el juego es que la Tierra se imponga al Agua.

FLANNERY
Líder de Lavaridge Town. Guarda la medalla Heat, que da obediencia total a los Pokémon nivel 50.

BRAWLY
Líder de gimnasio de Dewford Town. Guarda la medalla Knuckle.

WINONA
Líder de gimnasio de Fortree Town. Te regala la medalla Feather.



Uno de los nuevos grupos rivales, el Team Aqua, sale a nuestro encuentro. Estos chicos tan chulos se creen que van a poder con nosotros.



Fíjate qué curioso. Hasta los propios protagonistas flipan con el aspecto gráfico del juego. Sí, sí, se reflejan que da gusto en el agua. Y mola todo.





de Game Boy, y por otro lado también nos anuncian lo **impaciente del personal por llevar Pokémon a sus GBA.** Y no es para menos. El juego está muy por delante, en técnica y jugabilidad, de sus hermanos de Game Boy Color. Aunque la mecánica, por supuesto, no se mueve ni un ápice. Ese es el secreto de este juegazo. Ya sabéis, coleccionar más, subir de experiencia, haceos con 135 nuevos Pokémon y conocer un nuevo mundo, el universo de Hoenn, con sus entrenadores, nuevos rivales y mogollón de secretos por descubrir. Ya lo veréis, ya, porque para nosotros esto acaba de comenzar.

¿Y EN ESPAÑA?

A ver, la fecha que se maneja para Europa es **julio.** Os lo contamos en primicia total. Podemos ser aún más exactos. Será a finales, para que aprovechéis las vacaciones empezando un nuevo Pokémon. ¿Que si habrá más sorpresas? Bueno, ya lo veremos. Todo es posible en el universo Pokémon.



PRIMER ACERCAMIENTO A LA NUEVA POKéDEX

Aprovechando que las nuevas ediciones ya han salido a la venta en USA, también se han desvelado números y nombres en la Pokédex de Rubí y Zafiro. Eso sí, hoy por hoy continúa siendo uno de los secretos mejor guardados por Nintendo. Pero nosotros ya le hemos echado el guante a unos cuantos. Fíate de estos datos. Son oficiales.

1. TREEKO
- Planta
- Evolución: Grovyle
- Altura: 55 cm. • Peso: 5Kg.

4. TORCHID
- Fuego
- Evolución: Combusken
- Altura: 55 cm. • Peso: 3 Kg.

7. MUDKIP
- Agua
- Evolución: Marshtomp
- Altura: 42 cm. • Peso: 8 kg.

10. POOCHYENA
- Siniestro
- Evolución: Mightyena
- Altura: 55 cm. • Peso: 13 Kg.

12. ZIGZAGOON
- Normal
- Evolución: Linoone
- Altura: 42 cm. • Peso: 18 kg.

25. TAILLOW
- Normal-volador
- Evolución: Swellow
- Altura: 30 cm. • Peso: 2 Kg.

199. GROUDON
- Tierra
- Evolución: Ninguna conocida
- Altura: 353 cm. • Peso: 950 Kg.

119. CACNEA
- Planta
- Evolución: Cacturne
- Altura: 42 cm. • Peso: 51 kg.

EL PROFESOR OAK



te responde recordando lo mejor

¡Hola entrenadores!...¿Os habéis fijado lo que me quieren los chicos de NA? Me han dado un número especial para mi solito y he decidido que lo mejor sería recordar lo bien que nos lo hemos pasado en los últimos meses. ¿Os hace? Pues a recordar.

Ya sé que a lo largo de este tiempo os he enseñado un montón de cosas, pero todavía me queda mucha sabiduría que compartir. Ya lo veréis cuando lleguen Zafiro y Rubí. ¡Vaya! Ahora que lo pienso, llevamos juntos un montón de tiempo, pero todavía no he recibido una carta que tenga un jamón para Jimmy o unos cantimpalos para mí. Que sepáis que sigo esperando.

Jimmy anda meditando en su rincón

Hola Profesor Oak, ¿qué tal estáis usted y Jimmy? Quería que me respondiera a unas preguntas.

1. En el Centro Pokémon de Ciudad Trigal hay una mujer que me pide una carta Eon y no sé dónde encontrarla, ¿me podías decir donde Profesor?

Pues yo estoy bien, pero Jimmy acaba de indigestarse con una ensaladilla. Cada día es más glotón y no hace caso a mis consejos. Tiene que hacer algo de ejercicio o acabará pareciendo un Chansey.

La Carta Eón la consigues a través de la opción Regalo Misterioso. ¿La has activado? Si no lo has hecho, recuerda que para activarla tienes que ir al cuarto piso del Centro Comercial de Ciudad Trigal y hablar con la niña del vestido verde.

Te contaré un secreto. Cuando consigas la Carta Eón, la mujer del Centro Pokémon te entregará un REVIVIR. Por cierto, aunque no lo dices, he supuesto que tu pregunta se refiere a Pokémon Cristal.

2. ¿Cómo puedo tener los Pokémon Hitmonlee, Hitmonchan y Hitmontop? Ya tengo a Tyrogue y no sé cómo conseguirlos.

Tyrogue es un Pokémon de lucha muy especial porque tiene varias evoluciones cuando alcanza el nivel 20. Las evoluciones se pueden controlar, como si fueras un ingeniero genético, modificando los valores de Ataque y Defensa que tenga Tyrogue en el nivel 19. Para ello, tienes que usar Proteínas o Hierro (cómpralos en el Centro Comercial), dependiendo de la evolución que busques. De esta forma, consigues a:



LA CARTA EÓN la consigues, amigo Adrián, a través de la opción Regalo Misterioso. Con ella, la mujer del centro Pokémon te dará un Revivir.

- **Hitmonchan:** si el valor de la Defensa de Tyrogue es mayor que su Ataque.
- **Hitmonlee:** si el valor del Ataque de Tyrogue es mayor que su Defensa.
- **Hitmontop:** si el valor del Ataque de Tyrogue es igual al de la Defensa.

¿A que mola? Que sí, que ya lo sé, que en el juego hay un solo Tyrogue y tú quieres todas sus evoluciones. Pues nada, primero evolucionas a Tyrogue y luego llevas al Hitmon resultante a la GUARDERÍA para cruzarlo Ditto.

3. ¿A qué nivel evolucionan los Pokémon Weepinbell y Gloom? Los dos los tengo en el nivel 29.

Para que evolucione a Victreebel necesitas una Piedra Hoja. Si lo que buscas es que lo haga Gloom, debes buscar una Piedra Solar para conseguir a Bellossom o una Piedra Hoja para que lo haga a Vileplume.



HITMONCHAN es un Pokémon tipo lucha que evoluciona de Tyrogue cuando su defensa es mayor que el ataque

EL TRUCO DE ORO

El cambio de hora

Un aplauso para el primer truco de Oro que apareció en esta minisección. Y vaya cómo gustó. Entre cartas que buscaban solucionar dudas, y otras que me proponían variaciones del truco, Correos tuvo que fletar un camión especial de reparto. Por eso creo que era obligado comenzar la selección de Trucos de Oro con éste. Y no sólo vamos a repetirlo, además lo completaremos para que nadie tenga problemas.

Coge una calculadora y un papel. Conecta tu GB con Pokémon, pulsa Start y entra en la pantalla de estatus (la que pone tu nombre). Apunta tu nombre, tu número de ID y tu dinero. Enciende la calculadora.

1. Suma las cinco cifras que corresponden a las cinco primeras letras de tu nombre y apunta el número resultante. Para convertir una letra en un número tienes que hacerte una tabla de la siguiente forma: la A es 128, la B es 129, ... y así sucesivamente, sumando uno y recordando que no hay ñ, hasta llegar a la Z que es 153. Para las minúsculas: la a es 160, la b es 161,... y así sucesivamente hasta llegar a la z que es 185.

Ejemplo: si tu nombre es SILVER y como S=146, I=136, L=139, V=149, E=132 entonces suma 146+136+139+149+132=702 (fíjate que no uso la R, solo se usan cinco letras).

2. Divide tu número ID por 256 y súmale el resto de la división al resultado. Si el número ID fuera mayor que 65535, primero deberías restarle 65535 y dividir el número resultante por 256.

Ejemplo: si tu número ID es 16667, entonces al dividir 16667 por 256 el cociente es 65 y el resto 27. Resultado: 65+27=92.

3. Haz la misma operación para la cantidad de dinero que tengas. Es decir, divídelo por 256 y al cociente de la división súmale el resto. Recuerda que si la cantidad de dinero es mayor que 65535, debes restar esta cifra las veces que sea necesario hasta que la cantidad quede inferior a 65535.

Ejemplo: mi dinero es 124355. Primero calculo 124355-65535 =58820 y al dividir 58820 por 256 obtengo 229 y un resto de 196. Resultado: 425.

Finalmente, sumo los tres números obtenidos 702+92+425= 1219. Como la clave tiene que ser de cinco cifras, añade ceros a la izquierda hasta llegar a completar las cinco cifras. ¡Eureka! Mi clave es 01219. Ahora ya sabes para qué sirven las Matemáticas. Solo queda encender la Game Boy, en la pantalla de Lugia o Ho-oh pulsar B+Select+Abajo y en la siguiente introducir la clave. Ahora el juego se reinicia y ya puedes poner la hora correcta.



EL CÁLCULO tienes que hacerlo con tu nombre, el número de ID y el dinero que tengas.



DESDE LA PANTALLA DE LUGIA O HO-OH pulsa B+Abajo+Select para introducir la nueva hora.

4. ¿Cómo o dónde puedo conseguir a Politoed, Azumarill, Jynx y Kangaskhan?
Para conseguir a Politoed tienes que intercambiar a un Poliwhirl llevando la ROCA DEL REY. Por otro lado, a Jynx lo encuentras en la Ruta Helada; al colega Azumarill lo conseguirás haciendo evolucionar a un Marill (nv 18) que encuentres en Mt Mortero; y por fin, al preciado Kangaskhan lo conseguirás en Kanto, dentro del TÚNEL ROCA. De nada. Ha sido un placer, Adrián.
Adrián Crespo González
Talavera de la Reina (Toledo)

Un abuelo "enrollao"

1. He organizado una liga en mi pueblo. ¿Qué le parece?
Me parece fantástico. Es una buena forma de reunir a los mejores entrenadores de tu pueblo y de esta manera aprender de la experiencia de los demás. Me gustaría que me volvieras a escribir para contarme las mejores estrategias de combate y los trucos más espectaculares y eficaces que veas en tu liga. Me encantaría conocerlos y que los compartieras con todos.


ALUCINA CON ESPEON, es un prodigio entre los Pokémon psíquicos, y con los ataques adecuados no habrá quien pueda doblegarle.

2. Yo amo a los Pokémon psíquicos como son el precioso ESPEON y el "atontao" de SLOWBRO. ¿Qué opina sobre ellos, estimado Profesor?
Tanto Espeon como el "atontao" de Slowbro me parecen grandes Pokémon. Sin embargo, sabes que no juzgo a un Pokémon solo por su especie, sino que también tengo muy en cuenta los ataques que ha aprendido. Un buen repertorio de ataques es lo que puede convertir a cualquier Pokémon en un campeón.
Por ejemplo, a mi me gusta que Espeon utilice Psíquico, Reflejo, Golpe Cuerpo y Sol Matinal. Cuando empiezo un combate con un Espeon como éste, suelo usar en primer lugar Reflejo para disminuir el daño de cualquier ataque físico: su DEFENSA no es muy buena. También uso Sol Matinal para recuperar los PS que pierda durante el combate. Con esta estrategia será muy difícil doblegar a Espeon.
Cuando saco a combatir a Slowbro me gusta equiparlo con una BAYA MENTA y que utilice Descanso, Sonámbulo, Doble Filo y Psíquico. Esta estrategia sorprende porque cuando Slowbro termina de utilizar Descanso y ha recuperado sus PS, no permanece dormido. Se come BAYA MENTA y se despierta.

A UN BUEN POKéMON NO SE LE JUZGA SÓLO POR SU ESPECIE, SINO QUE TAMBIÉN DEBEMOS TENER EN CUENTA LOS ATAQUES QUE HAYA APRENDIDO. UN CONSEJO DE OAK.

3. ¿Cree usted que los Pokémon tienen edad? Es que el otro día vi a mi abuelo jugando a la Edición Oro y me quedé un tanto alucinado, Profesor.
¿Qué si los Pokémon tienen edad? ¡Claro que no! No me cansaré de repetirlo. Deberías felicitar a tu abuelo por tener un espíritu tan juvenil. Aprovecha y juega con él, no todos tenemos abuelos tan "enrollaos". Además, seguro que es capaz de darte alguna que otra paliza en trepidantes combates. Ya me contarás, amigo.
Cristóbal Torres Fernández
Badajoz

Un Meganium a tope

Hola Profesor Oak. ¿Qué tal está usted? ¿Y Jimmy? Quería hacerle algunas preguntas que me vuelven loco:
1. ¿Por qué cuando le quiero dar a mi Meganium de nivel 80 un Calcio, Carburante, Hierro, Proteínas o Más PS pone "no surtirá ningún efecto"?
Yo estoy estupendo, pero Jimmy anda por aquí, saqueando la nevera y quitándome el jamón. Bueno, y ahora voy con tu pregunta. Verás, si ninguno de los productos que mejoran las estadísticas surte efecto sobre tu Meganium, significa que todas sus estadísticas están a tope. No sé si sabes que el número máximo de unidades de Calcio, Carburante, Hierro, Proteínas o Más PS que le puedes dar a un Pokémon es de 10. Si a tu Meganium ya se las ha dado, es normal que no admita más. También es posible que hayas entrenado tan bien a tu Meganium que sea imposible subir sus estadísticas. Enhorabuena majo, muy bien hecho.

3. ¿Qué le parece el ataque Fisura? ¿Le parece bien que lo lleve un Blastoise?
El ataque Fisura es un ataque de tipo tierra que, si acierta, elimina al

MIS TROLAS PREFERIDAS

Los tres Celebis

Este es uno de los espacios que más gustan de la sección. Será porque os encanta leer qué tipos de argucias se cuentan para tomar el pelo a los demás.

1. Un amigo mío me ha dicho que si conseguías las 16 medallas y volvías a Pueblo Azalea, junto al líder Antón, te dejaba luchar contra él con los tres Pokémon iniciales y, si le ganabas, se hundía el árbol del centro del gimnasio y aparecían tres Celebis legendarios.
Boris Armada Fernández
Vigo

¡Riiing! Espera que me llama Antón. Voy a preguntarle... Menuda risa que le ha dado... Me dice que te pregunte que si los tres Celebi que aparecen se llaman el bueno, el feo y el malo. ¡Pero que chistoso se me ha vuelto! ¡Él sí que es feo!
Bueno, olvida todo eso y cuando tengas todas las medallas acércate a charlar con Antón. Seguro que os hacéis buenos amigos y podréis salir por ahí de parranda a buscar algún Celebi. Eso es lo que hacemos Jimmy y yo todos los viernes, aunque últimamente no me hace mucho caso. Solo piensa en jugar con sus amiguitas y pasa de mí. Sniff.

2. Tengo una amiga llamada Lydia y dice que en la Edición Cristal no empiezas con ningún Pokémon, sino que tienes que atraparlo tú. Dice que ella empezó con uno que tenía una cosa larga en la espalda y puntiaguda, que empiezas tu viaje como en la nada. ¿Es eso cierto? Yo creo que no.
Paula Cruz Aguilar
Valencia

La historia de tu amiga Lydia la fantástica me recuerda a una película de terror. ¿Te suena Alien y sus continuaciones? Pues igualito, un bicho con una cosa larga en la espalda y que vaga por el espacio dedicándose a zampar a todos los incautos astronautas que se cruzan en su camino. ¡Qué mieeeeedo! ¡Cachis!, me acabo de mojar los Dodotis de la impresión.



ANTÓN Y TÚ seréis buenos amigos pero no creo que te regale ningún Celebi legendario...

rival de un solo golpe. Este ataque tiene dos ligeros problemas: el primero, que no es nada efectivo contra Pokémon de tipo volador (mecachis); y el segundo es su baja precisión. Y mucho ojo porque tampoco es efectivo contra los Pokémon de mayor nivel.

Personalmente, me parece muy interesante que el ataque Fisura lo lleven Blastoise o cualquier otro Pokémon que lo pueda aprender, pero eso es porque me encanta observar la cara de susto que ponen mis temibles contrincantes cada vez que uno de mis Pokémon lo usa. De todas formas, como es un ataque con muy poca precisión, la mayoría de las veces fallará y quizá no lo veas muy útil. Sin embargo, si puedes utilizarlo en combinación con Telépata o Fijar Blanco, como hacen los mejores entrenadores, el golpe no fallará y la victoria será tuya.

4. ¿Cuánta defensa puede tener un Steelix de nivel 100?
Steelix en el nivel 100 puede llegar a tener una DEFENSA de 498, el segundo mejor del mundo Pokémon, tras Shuckle.



¿LE DAS PROTEÍNAS Y "NO SURTE EFECTO"? Eso es que las estadísticas de tu Pokémon están a tope. Recuerda que sólo puedes darle 10 unidades.

5. ¿Qué Movimiento Huevo aprenden Chikorita, Bellossom y Sudowoodo? ¿Con qué Pokémon?
Para ver los Movimientos Huevo de Chikorita te remitimos a la revista Nintendo Acción, concretamente a la página 62 del número 117. Allí tienes un cuadrito muy mono que te cuenta lo que me preguntas. Los Movimientos Huevo de Bellossom son Danza-Espada, Hoja Afilada, Azote y Síntesis. Es conveniente que no olvides que los Bellossom ponen huevos de los que sale

LA CARTA DE ORO

La transformación de Smeargle

¿Qué tal una cartita que reluce más que el sol? Ya sabéis, cartas intensas, con dudas que me pusieron los pelos de punta. Bien pues aquí recordamos la primera. Vino de Madrid, nos la envió Borja Trujillo, y decía todas estas cosas curiosas.

Hola Profesor, ¿qué tal sus investigaciones?

1. Para empezar, me gustaría saber si existe algún Pokémon que aprenda por naturaleza los ataques Telépata, Viento Hielo y Bola Sombra.
Telépata lo aprende de forma natural Poliwag (Movimiento Huevo), Poliwrath (nivel 51), Tyrogue (como Movimiento Huevo), Hitmonlee (nivel 31) y Articuno (nivel 37). En cuanto a Viento Hielo y Bola Sombra, ningún Pokémon los aprende de forma natural. Para que un Pokémon aprenda Viento Hielo necesitas la MT16, y para Bola Sombra la MT30.

2. ¿Puede aprender Smeargle el ataque Transformación combatiendo con un Ditto, usando su curioso ataque Esquema?
Veo que eres un entrenador muy observador e ingenioso. Esta es una de las preguntas más inteligentes que he recibido. Desde luego si Smeargle pudiera aprender la Transformación de Ditto, sería algo increíble, pero tristemente Esquema no funciona con Transformación. Yo también me hice la misma pregunta que tú hace un tiempo y cuando comprobé que Smeargle no podía aprender Transformación me sentí bastante contrariado. Mala uva.



SMEARGLE NO PUEDE aprender el movimiento Transformación de Ditto. Sería total pero Esquema no va con Transformación.

3. Mis Pokémon preferidos son Porygon2 y Kingdra. ¿Qué cuatro ataques les enseñarías? Por favor, mójese.
De tanto mojarme voy a coger un constipado. Me tiro un cubo de agua encima y te digo que a Porygon2 le enseñaría Rayo, Onda Trueno, Recuperación y Tri-Ataque. Para Kingdra un buen repertorio de movimientos sería Surf, Dragoaliento, Descanso y Doble Equipo (o Danza Lluvia).

4. ¿Qué Pokémon puede aprender mediante cría Falsotortazo y Mimético? Dígame, al menos, dos de ellos que sí puedan.
Pues curiosamente Falsotortazo solo lo pueden aprender dos Pokémon mediante cría: Spearow y Paras. Con Mimético ocurre lo mismo, solo lo pueden aprender por cría Cleffa y Mr. Mime. ¡Tú tienes dotes de adivino!

5. ¿Qué Pokémon, sin contar a Ditto, pueden reproducirse con Onix/Steelix y Delibird?
Onix y Steelix se pueden reproducir, aparte de con los de su especie, con Geoudude, Graveler, Golem y Sudowoodo. Delibird puede reproducirse con tantos Pokémon que me faltaría espacio en la revista, pero para no dejarte con la miel en los labios te voy a decir los más interesantes: Dragonite, Kabutops, Blastoise, Lapras, Raichu, Slowking, Golduck, Vaporeon y Sneasel.

6. Para qué sirven los ataques Más Psique, Mismodestino y Telépata?, ¿cómo los uso para que surtan efecto?
El ataque Más Psique copia los cambios de las estadísticas del rival. Una forma de aprovechar este movimiento es usar Contoneo para producir confusión en el rival y aumentar su Ataque. En ese momento, si tu Pokémon usa Más Psique, copiará el aumento del poder de Ataque del rival y jugará con ventaja en los próximos movimientos porque golpeará con mayor potencia.

Mismodestino se utiliza para tumbar al Pokémon rival cuando tu Pokémon caiga debilitado. Suele utilizarse justo cuando intuyas que tu Pokémon puede caer debilitado, así su sacrificio habrá merecido la pena porque el rival caerá con él.

Telépata se usa para hacer que los ataques poco precisos nunca fallen. Por ejemplo, si tu Pokémon conoce Fisura, este ataque fallará la mayoría de las veces, pero si utilizas primero Telépata y luego Fisura, el acierto está garantizado.

7. En la edición ORO, mi nombre es TOJUR (en mayúsculas, sí), mi nº de ID es 37971 y mi dinero 999.999. Siguiendo las instrucciones que dio para el cambio horario, obtengo que la contraseña es 04010, pero la considera no válida. ¿Algún error? ¿De cálculo quizás?
Claro que hay un error de cálculo y seguro que lo has cometido en las cuentas con el dinero. Recuerda que si la cantidad de dinero es mayor que 65535, debes restar esta cifra las veces que sea necesario hasta que la cantidad quede inferior a 65535. Según mi calculadora los resultados parciales que deberían darte en cada uno de los pasos que expliqué con el TRUCO DE LA HORA son:
- **Paso 1:** 719
- **Paso 2:** 231
- **Paso 3:** 144

Si sumamos 719+231+144= 01094. Esta es la contraseña correcta y cuando la introduzcas y te funcione, nos debes un par de chorizos de cantimpalo, uno para mí y otro para Jimmy.
Borja Trujillo
Madrid

Oddish. En cuanto a Sudowoodo, solo puede aprender un Movimiento Huevo y es Autodestrución.

6. ¿Qué Pokémon aprende Mordisco y Danza Pétalo mediante cría?

Veamos, solo hay un Pokémon que puede aprender Danza Pétalo como Movimiento Huevo y ese es nuestro amigo Bulbasaur. Sin embargo, Mordisco lo pueden aprender unos cuantos Pokémon: Rattata, Dunsparce, Stantler, Swinub, Sneasel y Charmander.

Javier Calderón
Talavera de la Reina (Toledo)

El más que dulce sonido de la campana

Querido Profesor, ¿podría responder mis preguntas?:

1. ¿En qué nivel evoluciona Swinub?

¡Achís! ¿Ves lo que pasa cuando me hablas de un Pokémon de tipo hielo? Creo que estoy resfriado gracias a Jimmy. ¡No vuelvo a salir por ahí de caza con él! Me tiene hasta las tantas buscando Pokémon y luego pasa lo que pasa. ¿Tú me habías preguntado algo? Ahora recuerdo, Swinub evoluciona a Piloswine en el nivel 33.

2. ¿Para qué sirve la Campana Clara?

La Campana Clara es un objeto que recibes en Pokémon Cristal de manos del Director de la Radio de Ciudad Trigal después de liberarla de la ocupación del Team Rocket. Este objeto parece que tiene una extraña conexión con la TORRE HOJALATA por eso, en cuanto se la enseñes al monje que está en una de las casas de Ciudad Iris, podrás acceder a TORRE HOJALATA para capturar a Suicune.

3. ¿Qué Pokémon cree que es mejor: Scyther o Pinsir?

Pinsir y Scyther son Pokémon muy similares en sus estadísticas e incluso comparten algunos ataques. Me resulta difícil responder a esta pregunta, ¡siempre me estáis pidiendo que me moje, y no gano para constipados! Sois vosotros los que tenéis que elegir y para eso os voy a dar algunos datos. Primero debéis saber que Scyther es tipo bicho/volador y Pinsir solo de tipo Bicho. Esto le permite a Scyther aprender un ataque de tipo volador como Ataque-Ala para hacer daño de forma efectiva a más tipos de Pokémon. Sin embargo, el tipo volador le añade debilidad frente a los ataques de tipo eléctrico, de tipo hielo y le hace especialmente débil frente a los ataques de tipo roca.

Todo depende de cómo entrenes a estos Pokémon y también de que los rivales a los que los enfrentes sean los adecuados.

4. ¿Cómo consigo a Ho-oh en la edición de Pokémon Cristal?

La captura de Ho-oh se ha complicado un poco en la edición Cristal. Para poder subir al tejado de TORRE HOJALATA a por él, necesitarás haber capturado primero a Suicune, Raikou y Entei. En cuanto tengas a los tres, ve a la TORRE HOJALATA, habla con el monje que está entre las columnas y verás como aparecen unas escaleras que te llevan al tejado. Que tengas suerte.

Gonzalo García Mateo
Guadalajara

A toda velocidad

Hola Profesor. Tengo el Pokémon Plata con los 251 Pokémon y unas cuantas dudas:



CON LA CAMPANA CLARA *podrás acceder a Torre Hojalata y prepararte para capturar a Ho-oh. Antes debes tener a Suicune, Entei y Raikou.*

1. Ya sé que Arcanine aprende Velocidad Extrema, pero ¿en qué nivel? ¿Qué otros Pokémon lo aprenden?

ALINEACIÓN POKéMON

Un equipo de medalla de oro

Os voy a dar un poco de envidia. Bueno, en realidad es Alejandro, un entrenador valenciano, el que nos va a poner los dientes largos. Su equipo causó conmoción entre el personal, por eso no me quiero quedar con las ganas de repetirlo.

El equipo de Alejandro Bleda Jiménez (Valencia)

Hola Profesor, esta es la tercera vez que escribo, espero que a la tercera sea la vencida. Pensé en enviarles un jamón a usted y a Jimmy, así que salí de casa y fui al estanco, pero después de hacer millonario al del estanco e intentar meter el jamón en uno de los muchísimos sobres que compré, decidí darme por vencido y enviarles solo mi alineación Pokémon, ahí va: Snorlax con Maldición, Descanso, Golpe Cuerpo y Sonámbulo; Lugia con Aerochorro, Terremoto, Psíquico y Recuperación; Espeon con Psíquico, Sol Matinal, Reflejo y Golpe Cuerpo; Dragonite con Vel. Extrema, Rayo, Vuelo e Híper Rayo; Blastoise con Rayo Hielo, Ventisca, Surf e Hidro Bomba; y Arcanine con Vel. Extrema, Lanzallamas, Llamarada e Híper Rayo. Este equipo está imbatido hasta ahora. De todas formas, ¿debería cambiar algo?

Pues sí señor, la tercera ha sido la vencida, aunque Jimmy está llorando porque finalmente no le ha llegado ningún jamón. Lo que me cuentas en tu carta sobre la forma en la que usas a Snorlax me parece genial. Realmente creo que un Snorlax como el tuyo podría considerarse el Snorlax perfecto. Primero usas Maldición para subir su ATAQUE a expensas de la VELOCIDAD, pero como Snorlax ya es lento de por sí, no hay problema en que lo sea un poco más. Luego, cuando le quedan pocos PS, usas Descanso y después Sonámbulo. Llevas razón en lo que dices, si al usar Sonámbulo Snorlax decide atacar con Golpe Cuerpo, el rival debería echarse a temblar.

Sigamos con el resto de tu equipo. Tanto tu Lugia como tu Espeon son perfectos y no modificaría nada en ellos. Sin embargo sí haría algún retoque en Dragonite. Por lo que veo tu Dragonite ha sido entrenado en la edición Cristal, por eso te sugiero que también le enseñes Rayo Hielo y elimines Híper Rayo. En algunas ocasiones verás que es mejor usar el Rayo Hielo de Dragonite en vez del de Blastoise. No me convence que Blastoise sepa dos ataques de tipo agua y dos de tipo hielo. Quédate con Surf y Rayo Hielo porque combinan potencia y precisión, y enséñale Danza Lluvia y Tóxico. En vez de usar un movimiento poco preciso como Hidro Bomba, es preferible usar Danza Lluvia para multiplicar la potencia de Surf por 1,5. De esta forma, combinarás potencia y precisión a las mil maravillas. También he sugerido que le enseñes Tóxico. La razón es que pienso que todo equipo debería tener algún movimiento de cambio de estado con el que sorprender al rival.

Con Arcanine haría algo similar a lo que hemos hecho con Blatoise. Me quedaría con Vel. Extrema y Lanzallamas y le enseñaría Día Soleado y Excavar. Con Día Soleado multiplicarás la potencia de Lanzallamas y te aprovecharás de su precisión. Con Excavar harás que tu equipo tenga más opciones ante los Pokémon eléctricos.

¡Enhorabuena Alejandro! Tienes un gran equipo.

¡Enhorabuena entrenador Jonatan! ¿O sea que te has hecho con los 251 Pokémon? Pues me alegro muchísimo porque te habrá costado lo tuyo. Sobre tu primera pregunta veo que te has fijado en un movimiento tan espectacular como Velocidad Extrema, pero siento decirte que en las ediciones Oro y Plata es exclusivo de Arcanine y sólo lo aprenderá en el nivel 50. Sin embargo, en la edición de Pokémon Cristal se puede conseguir también un Dratini con Velocidad Extrema. Para ello debes contestar correctamente a las cinco preguntas que te harán en la GUARIDA DRAGÓN.

incorporando en tu equipo a Tyranitar tendrás más opciones de combate, siempre y cuando le enseñes movimientos como Terremoto y Triturar.

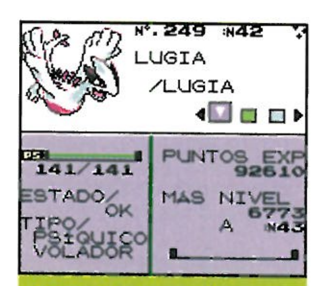
4. ¿Es una combo Mal de Ojo + Canto Mortal?

Pues claro que es una combo Mal de Ojo + Canto Mortal. Una de las maneras de evitar el Canto Mortal es cambiar de Pokémon, pero si usas previamente Mal de Ojo evitas la única posibilidad de escape que tiene el rival. De todas formas, si te soy sincero las estrategias en plan kamikaze no me acaban de convencer, y creo que sacrificar a un Pokémon es la última opción que debería tomar un buen entrenador.

WOBBUFFET, EL POKéMON CON FORMA DE PEPINO, NACE SABIENDO CONTADOR Y MANTO ESPEJO. CONTADOR DEVUELVE EL DOBLE DEL DAÑO RECIBIDO POR ATAQUE FÍSICO.

2. Tengo el Gyarados rojo, un Crobat rosa y un Persian brillante. ¿Cuántas posibilidades tengo de conseguir más Pokémon brillantes? ¿Cómo se consiguen Pokémon legendarios brillantes?

Las posibilidades de conseguir Pokémon de colores son una por cada especie Pokémon. Ya he dicho en algunos consultorios que todas las especies tienen una versión de color, incluyendo a los legendarios. Sin embargo, como en cada juego hay un único espécimen de cada Pokémon legendario, es muy difícil que cuando vayas a capturarlo te aparezca su versión coloreada. ¿No te lo crees? Pues mira la imagen que hay junto a esta respuesta y verás el Lugia coloreado que he capturado en mis expediciones.



COMO SOLO HAY UN ÚNICO espécimen de cada Pokémon legendario, es muy difícil que te aparezca su versión coloreada cuando vayas a capturarlo.

3. Mi equipo lo componen: Scizor, Kingdra, Pupitar, Houndoom, Raikou y Lugia. ¿Son buenos? ¿Debería cambiar alguno de ellos?

Todos los Pokémon que tienes en tu equipo me encantan. Sin embargo, tengo una sugerencia que hacerte y es que sustituyas a Pupitar por su evolución. Seguro que sabes que Tyranitar tiene unas estadísticas impresionantes y que además es de tipo roca/siniestro. Pienso que

5. ¿Qué Pokémon tienen como Movimiento Huevo Lanzallamas, Explosión, Látigo Cepa y Esquema?

Vaya, vaya, veo que estás pensando en la posibilidad de conseguir Pokémon bebés poderosos, pero me parece que tendrás que pensar en otros Movimientos Huevo. Lanzallamas, Explosión y Esquema no se pueden aprender como Movimiento Huevo. En cuanto a Látigo Cepa, el único bebé que puede aprenderlo es Chikorita.

Jonatan Antúnez González
Pontevedra

EL ENTRENADOR DEL MES

El sabio

Iván Soler Castillo, de Massamagrell (Valencia), tiene un lema: "Los mejores Pokémon no son siempre los Pokémon legendarios". Muy bien, Iván, te has ganado el privilegio de ocupar este cuadro, has demostrado ser un auténtico maestro Pokémon.

Hay Pokémon muy fuertes pero que no son utilizados por casi ningún entrenador. Es el caso de Poliwrath. Necesitamos un Pokémon Amarillo y un Cristal, por ejemplo. En Amarillo, atrapamos un Poliwhirl y le enseñamos Fisura. Lo llevamos a la edición Cristal y le aplicamos Telépata, Hidro Bomba y Puño Dinámico (posteriormente lo evolucionamos a Poliwrath). También debemos equiparle con Garra Rápida, para intentar atacar primero. Al combatir, podemos elegir entre tres "Combos", Telépata más otro ataque: Hidro Bomba, si el rival es débil al agua; Puño Dinámico, si lo es al luchador; o Fisura, siempre y cuando el rival no sea volador. Con este último combo, Pokémon difíciles de debilitar serán derrotados rápidamente, como los casos de Blissey o Snorlax.

Debilidades siniestras

Querido Prof. Oak, he de hacerle algunas preguntas:

1. ¿Dónde puedo conseguir la MT Llamarada y Contador en la Edición Oro?

El movimiento Llamarada se corresponde con la MT38 y la puedes conseguir en el CASINO de CIUDAD TRIGAL a cambio de 5500 fichas. Así que ya sabes, ¡a jugar! Contador no tiene MT en Pokémon Oro y Plata; en Pokémon Rojo, Azul y Amarillo era la MT18. Algunos Pokémon aprenden Contador durante el entrenamiento y otros pueden aprenderlo como Movimiento Huevo, pero de todos mi preferido es Wobbuffet. Este simpático Pokémon con forma de pepino nace sabiendo Contador y Manto Espejo. Ya sabes que Contador devuelve el doble del daño recibido por un ataque físico, pero lo fantástico es que Manto Espejo hace lo mismo sólo que para ataques especiales.

2. ¿Qué ataques aprenden Mr. Mime y Kadabra y a qué niveles?

Pues Mr. Mime nace sabiendo Barrera y luego, durante el entrenamiento, aprende todos estos movimientos que te voy a comentar: Confusión (nivel 6), Sustituto (nivel 11), Meditación (nivel 16), Doblebofetón (nivel 21), Pantalla Luz (nivel 26), Reflejo (nivel 26), Otra Vez (nivel 31), Psico-Rayo (nivel 36), Relevo (nivel 41) y Velo Sagrado (nivel 46). De todos estos movimientos, uno de los que más me mola es Sustituto.



ESTE GYARADOS no es rojo, como el del entrenador Jonatan, pero su aspecto es tan fiero que impresiona de igual manera.

Respecto a Kadabra, puedo decirte que aprende Confusión (nivel 16), Anulación (nivel 18), Psico-Rayo (nivel 21), Recuperación (nivel 26), Premonición (nivel 31), Psíquico (nivel 38) y Reflejo (nivel 45). Este último movimiento reduce a la mitad el daño de los ataques físicos, y por ello es una técnica ideal para Kadabra.

3. ¿Influye en algo el género de los Pokémon al combatir?
La única influencia que tiene el género en los combates es la que tiene que ver con las estadísticas. En general, los Pokémon hembras tienen mayor DEFENSA y menor ATAQUE que los Pokémon machos. Ya sabes, nosotros somos más brutos y ellas más estrategas.

4. Me encantan los Pokémon dragón, sobre todo Dragonite. Tengo uno en el nivel 100 con estos ataques: Híper Rayo, Llamarada, Puño Trueno y Rayo Hielo. Mi Dragonite puede vencer a casi todos los Pokémon. ¿Qué le parece?
Pues que no eres el único que está enamorado de Dragonite: yo también. Es un Pokémon muy versátil gracias a su tipo y a sus estadísticas. Sin embargo tiene un defecto: como pertenece al tipo volador y al dragón, es extremadamente débil a los ataques de tipo hielo. En cuanto veas que su oponente es un Pokémon que pueda saber algún ataque poderoso de tipo hielo, más vale que lo retires del combate o lo dejarán KO de un solo golpe.

¡Ah!, es verdad, ¿me habías peguntado por tu Dragonite, no? Pues me parece tan genial que no te voy a sugerir ningún cambio en sus ataques. Te doy un 10, pedazo de entrenador.



LOS POKÉMON DE TIPO SINIESTRO, *como Umbreon, también tienen sus puntos débiles. ¿Cuáles? Los ataques tipo lucha y tipo bicho.*

5. Sé las debilidades de muchos tipos de Pokémon, pero no sé las del siniestro. ¿Cuáles son?
Las debilidades de los siniestros son los ataques de tipo lucha y los de tipo bicho. Es normal que no las conozcas porque el tipo siniestro y el tipo acero fueron dos tipos descubiertos en las Ediciones Oro y Plata. ¿Sabías que en Rubí y en Zafiro habrá nuevos tipos? Pues ve tomando buena nota.

Adrián Berges
Zaragoza

EL TRUCO DE ORO

Sobre el truco del "nuevo horario"

Como el tema del truco de la hora ha levantado muchas dudas, queríamos publicarlo de nuevo en estas páginas, ofreciendo algún que otro nuevo detalle. Esta vez seremos mucho más precisos, y ayudaremos a un entrenador a hacer todos los cálculos. Si queréis seguirnos, coged calculadora, papel y lápiz y a leer.

Prof. Oak, probé el truco para cambiar la hora, lo registré todo, lo calculé millones de veces, pero nunca sale bien. Mi número ID es 56591, me llamo ORO y tengo 3332 y siempre me sale 717, pero me dice que la contraseña no es válida. Creo que el problema está en el nombre, ya que sólo tiene 3 letras.

Daniel Cloquell Muñoz
Valencia

Hola Daniel. Antes de coger la revista Pokémon número 24 para repasar tus cálculos, debo aclarar dos cosas a todos los entrenadores:

1. Hay que hacer una tabla para convertir las mayúsculas del nombre en un número. Empezaríamos con la A, que le corresponde el 128, la B es 129,... y así sucesivamente, sumando uno y recordando que no hay ñ (ni ch, ni ll) hasta llegar a la Z QUE LE CORRESPONDE EL NÚMERO 156. ¿Todo bien? ¡Perfecto!
2. Hay que sumar las cinco cifras que corresponden a las cinco primeras letras del nombre, pero si el nombre tiene menos de cinco letras, solo se suman las cifras que correspondan al nombre, aunque sea una letra.
3. El dinero que hay usar para hacer los cálculos es el que aparece en la pantalla. No hay, repito, no hay que sumar el dinero de mamá.

Venga Daniel, abre la revista donde se publicó originalmente el truco, y repasemos en qué te has equivocado. Así no me tendrás que decir que que has hecho millones de cálculos:

1. Tu nombre es ORO. Como O=142 y R=145 hay que sumar: 142+145+142 = 429.
2. Tu número ID es 56591, así que lo dividimos por 256, cogemos la parte entera del cociente y le sumamos el resto de la división. Venga, que es fácil. El resultado es: 221+15 = 236
3. Tu dinero es 3332, lo dividimos por 256 y sumamos el cociente y el resto obtenidos en la división. El resultado es: 13+4 = 17.
4. Ahora sumamos las tres cantidades. Resultado: 429+236+17 = 682.
5. Como la clave tiene que ser de cinco cifras, añade ceros a la izquierda hasta completarla. Resultado: tu clave es 00682.

Después de tanta aclaración, el próximo que quiera que le calcule su nueva contraseña, más vale que primero le envíe un jamón a mi Jimmy. Se me olvidaba, el truco del cambio de hora no sirve en Pokémon Cristal. Bueno, por fin creo que no ha quedado ni una sola duda, ¿verdad?



ESTA PANTALLA *reproduce con fidelidad los datos del entrenador que maneja Daniel.*



HECHAS LAS OPERACIONES *nos sale que la clave que debes introducir es 00682.*



AL INTRODUCIR LA CONTRASEÑA *tienes la oportunidad de volver a poner en hora el rejol del juego.*

El ñaca-ñaca

Hola Profesor Oak, tengo la edición Cristal y me gustaría hacerle algunas preguntas:

1. En la Torre Hojalata, con Suicune clonado, Raikou atrapado y Entei clonado, no me salen ni el monje ni la escalera. ¿Qué pasa?
¿Tú qué crees que pasa? Pues que con los Pokémon clonados no vale. Haz una cosa, consulta en la Pokédex el ÁREA en el que están

Suicune y Entei y verás como siguen apareciendo, aunque no estoy seguro del todo porque yo no clono Pokémon. Además, si no has capturado a Suicune tu historia con Eusine (el entrenador que viste en Torre Quemada) no ha terminado y eso el juego lo sabe.

2. Perdí el Rev. Metálico, pero... ¡Sorpresa! Al cambiar a Dugtrio por Magnetón en la Central de Energía, vi que venía equipado con Rev. Metálico. Este es un truco para entrenadores sin Rev. Metálico.

Muchas gracias por tu truco, pero hay otra forma de conseguir más Rev. Metálico. Captura a muchos Magnemite salvajes y verás como algunos lo equipan.

aprende los mismos ataques que Scyther, salvo en el nivel 30 que en vez de aprender Ataque-Ala, aprende Garra-Metal. Y esto es lo que se llama dominar los Pokémon tipo acero.

4. ¿Con quién puede hacer "ñaca-ñaca" Celebi y Mewtwo? ¿Qué ataques aprenderían los bebés? ¿A qué niveles?

Ejem... A Celebi y Mewtwo no les va eso del "ñaca-ñaca", entre otras cosas porque nuestros Pokémon no tienen género. Si te fijas bien en la pantalla de Estado, todos los Pokémon legendarios carecen de género. Por eso, ninguno de ellos puede criar en la GUARDERÍA, ni siquiera juntándoles con el ligón de Ditto, que vale para todo.

PARA QUE UN POKéMON RECUERDE ATAQUES OLVIDADOS, NECESITAS POKéMON STADIUM 2 Y TRANSFER PAK. DEBES DERROTAR A LANCE Y AL ALTO MANDO CON TUS POKéMON.

3. ¡Pooorfaa! Suéltelo ¿En que nivel aprende Steelix todos sus ataques¿ ¿Y Scizor?

Veamos, Onix evoluciona a Steelix cuando lo intercambias equipado con el Rev. Metálico. Por cierto, veo que eres un enamorado de los Pokémon de tipo acero. Sigamos con el tema, Steelix aprende los mismos ataques que Onix hasta el nivel 40. A partir de aquí, Steelix aprende un ataque más en el nivel 49, que se llama Triturar.

Con Scizor pasa algo parecido. Scyther evoluciona a Scizor cuando lo intercambias equipado con el Rev. Metálico. Por eso, Scizor



¿NO TIENES REV. METÁLICO? Pues cambia a Dugtrio por Magnetón en la Central de Energía y verás qué sorpresa te llevas. ¡¡Viene equipado!!

5. ¿Con quién pueden tener hijos Steelix y Scizor? ¿En qué niveles aprenderían los bebés sus ataques?

Steelix puede tener bebés con Geodude, Graveler, Golem, Onix, Steelix, Ditto y Sudowoodo; y Scizor con cualquier Pokémon bicho como por ejemplo Pinsir, Yanma y Ledian. Espero que te haya quedado claro.

6. ¿En qué nivel evoluciona Larvitar a Pupitar? ¿Delibird evoluciona a Articuno? Si es así, ¿en qué nivel lo hace?

Empecemos por el principio. Larvitar evoluciona a Pupitar en el nivel 30. En cuanto a Delibird, te informo que no evoluciona a ningún Pokémon, y menos a un Pokémon legendario. Ojalá fuera así y pudiéramos tener todos un montón de Articunos, de Celebis y de Mewtwos durante el juego, pero quizá si hubiera muchos, a los entrenadores ya no les interesarían estos Pokémon. Eso es lo que le ocurre a los Ratata. Son tan abundantes que la gente no los valora en se justa medida. ¡Ellos se lo pierden! Los Ratata son unos Pokémon fantásticos.

EL ENTRENADOR DEL MES

El Perfeccionista

Christian Greciano, de Madrid, demuestra como un humilde Pokémon llamado Smeargle puede llegar a ser tan poderoso como para derrotar al mismísimo Mewtwo de un solo golpe. Quiero que sepas que me ha encantado tu carta y que te animo a continuar enviando trucos tan buenos como éstos.

En primer lugar quisiera hablar sobre Smeargle, un Pokémon con estadísticas muy bajas, pero que tiene el don de poseer cualquier ataque gracias a su ESQUEMA. Y yo creo que la mejor combinación de MOVIMIENTOS con él sería: Espora, Perforador, Fisura y Fijar Blanco. Me explico, si le equipamos con Garra Rápida, podemos dormir al Pokémon rival y evitar debilitarnos. A continuación usamos Fijar Blanco y después Perforador (si es un Pokémon volador) o Fisura (si no lo es). La estrategia es muy parecida a la que publicó usted de Iván Soler, pero tengo que aclarar que ésta tenía puntos débiles como no poder derrotar Pokémon voladores, por eso prefiero este Pokémon, que puede tumbar a Wobbufett sin usar Mismodestino e incluso al intratable Mewtwo.

Ganando la Copa Fantasía

Hola Prof. Oak, tengo la edición Cristal y el Pokémon Stadium 2. Estas son mis dudas:

1. ¿Podría decirme qué hay que hacer para que los Pokémon recuerden ataques olvidados?

Para hacer que un Pokémon recuerde ataques olvidados necesitas el Stadium 2 y el Transfer Pack. Además, tienes que derrotar al ALTO MANDO y a LANCE usando tus propios Pokémon (sin registrar).

2. ¿Hay algún objeto como Pico Afilado o Lazo Rosa, pero para mejorar los ataque psíquicos?

Sí, hay un objeto que mejora los ataques psíquicos. Es poco conocido, pero bastante fácil de conseguir. Se llama CUCHARA TORCIDA y se obtiene trayendo un Kadabra desde la edición Amarilla a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO.

3. ¿Me puede hacer una mini guía o decirme cómo pasar la Copa Fantasía en la Ronda 1 con Pokémon de alquiler?

Hombre, una mini guía no te puedo hacer, no tengo espacio, pero te daré una orientación. Lo primero que tienes que tener presente es



GANAR LA COPA FANTASÍA con Pokémon de alquiler es muy complicado. Trata de que en tu equipo esté Phanpy y usa la BAYAMARGA con él.

que pasar la Copa Fantasía con Pokémon de alquiler es muy, pero que muy complicado. Dicho esto, los Pokémon de alquiler que puedes elegir para formar tu equipo son: Spearow, Mankey, Chinchou, Phanpy, Charmander y Abra. Ahora debes saber que la elección de los objetos con los que equiparles está algo limitada al usar Pokémon de alquiler, pero es algo vital. Recuerda que una elección incorrecta puede hacerte perder una batalla que deberías haber ganado. Te haré una sugerencia, usa la BAYAMARGA con Phanpy. Él y su Terremoto son los que te tienen que dar la victoria en la última batalla, pero los rivales intentarán confundirlo.

4. ¿Cómo se lucha contra el rival en Pokémon Stadium 2? ¿Dónde está?

Depende de la ronda en la que te enfrentes al rival porque, aunque siempre usará un equipo formado por Mewtwo, Ho-oh y Lugia, en cada ronda tendrán ataques diferentes. Si quieres vencerle con Pokémon de alquiler en la Ronda 1 te aconsejo usar a Corsola y Umbreon contra Mewtwo, a Wobbuffet y Aerodactyl contra Ho-oh, y a Articuno y Magneton contra Lugia. No olvides usar el Manto Espejo de Corsola y Wobbuffet.

El rival aparecerá en una cueva, en la esquina inferior derecha de Ciudad Blanca, pero para ello tendrás que completar en cada ronda tanto el ESTADIO como los gimnasios.

5. ¿Cuáles son los Movimientos Huevo de Larvitar, Dratini y Snorlax?

Los Movimientos Huevo de Larvitar son Persecución, Pisotón, Enfado, Foco Energía y Poder Pasado; los de Dratini, Pantalla Luz, Neblina, Niebla y Supersónico; y los de Snorlax, simplemente Lengüetazo. Si en Stadium 2 pudieras usar un Larvitar con Persecución, Enfado y Poder Pasado, arrasarías en la Copa Fantasía. Estamos seguros.

Alejandro Barbeito
A Coruña

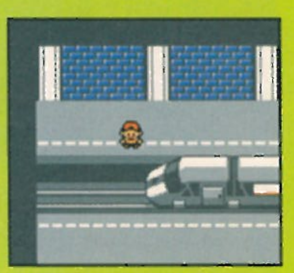
MIS TROLAS PREFERIDAS

Una duda para "Expediente X"

Me encantan las trolas. Con todas las que me habéis enviado creo que voy a publicar un libro y me voy a forrar, aunque para qué necesito dinero si soy guapo y encantador. ¿O no? Sí, bueno, menuda trola o estoy colando...

1. Hola Profesor Oak, un amigo dice que en la vía del Magnetotrén hay una trampilla que lleva al mundo "Pokécien", donde todos los Pokémon están al cien y donde te regalan un Mewtwo, un Mew y un Celebi. ¿Es verdad?

Nuria Muñoz
Barcelona



ME TEMO QUE EN LA VÍA DEL MAGNETOTRÉN sólo encuentras eso, un tren. Un tren que va a 100.

Vamos a ver, yo creía que el mundo Pokécien era ese en el que todos los Pokémon valían cien. No, perdón, eso es un Todo a cien, ¿o era a un euro? Espera, ya me aclaro, el mundo Pokécien es en el que todos los Pokémon están a cien. Jo, eso creo que era en la discoteca. Me parece que llevo mucho sin salir.

2. Un amigo me ha dicho que en Ciudad Iris, en la Torre Hojalata (en Oro) después de capturar a Ho-oh le das al A en la pared del fondo y se abre una puerta que lleva a un hangar secreto donde hay una nave espacial, que si entras y le das a un interruptor se pone en marcha y te lleva a otro planeta donde hay muchos, muchísimos entrenadores, los vences y en una gran trozo de hierba te salen Pokémon de la edición Advance. ¿Es verdad? Dígame algo profesor.

Alejandro Carlos Martínez
Cartagena (Murcia)

¡Un expediente X en Johto! Llamad al FBI, que vengan los agentes Mulder y Scully. ¿Serán Pokémon marcianos esos que dejaron la nave? La verdad es que yo siempre he sospechado de ese extraño Pokémon llamado Celebi. Es más, voy a decir todo lo que sé de él, pero... ¿Quiénes son ustedes? ¿Qué hacen con esa jeringuilla? ¡Socorro! ¡Jimmy! ¡Mari! ¡Ayudadme! ¡Unos tipos de negro me están secuestrando!

Nota de la Redacción: días después, el Prof. Oak volvió felizmente a su casa. No recordaba nada de lo que le había sucedido, pero por algún extraño motivo no paraba de reirse.

Otro fan de Shuckle

Hola Profesor Oak, ¿cómo se encuentra?, espero que bien y que esté jugando ya con las ediciones Zafiro y Rubí. Bueno, le cuento. Mi Pokémon preferido es Shuckle y me gustaría hacerle unas cuantas preguntas sobre él:

1. Cuando consigo un Shuckle de la GUARDERÍA, ¿cuáles son los mejores valores de PS, ATAQUE, DEFENSA, etc. que puede tener?

No necesitas conocer los valores concretos que me preguntas, querido entrenador. Lo realmente importante para conseguir un buen Shuckle en la GUARDERÍA es criar a varios (unos cinco) y elegir al que tenga los valores más altos de DEFENSA y DEFENSA ESP. El resto de valores no importan demasiado ya que la belleza de Shuckle está en su gigantesca defensa, una de las más intratables.



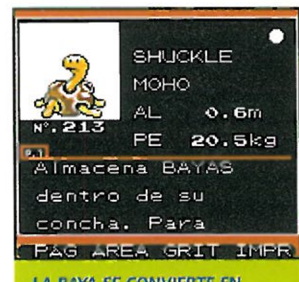
SHUCKLE es un tipo bicho-roca que cuenta con estadísticas equilibradas al máximo. Es un gran "aguanta tormentas".

2. ¿Con qué Pokémon puede criar Shuckle y qué Movimientos Huevo aprende?

Shuckle puede criar con 24 Pokémon y la mayoría son muy fáciles de conseguir. Te diré algunos: Caterpie, Weedle, Ledyba, Spinarak, Paras, Ditti, Pineco, Yanma, Scyther, Pinsir y Heracross. Sobre los Movimientos Huevo, Shuckle solo puede aprender uno, que es es Dulce Aroma.

3. ¿Qué movimientos me recomienda que le enseñe a mi querido Shuckle? Yo ya le he enseñado Desenrollar, Descanso, Tóxico y Maldición. ¿Debería quitarle Tóxico y enseñarle Tormenta de Arena?

Ni se te ocurra quitarle Tóxico. Si hay dos movimientos que son ideales para Shuckle, esos son Tóxico y Aguante. ¿Que por qué? Pues porque primero envenenamos al rival y luego, aprovechando la enorme defensa de Shuckle y el uso de Aguante, conseguimos que nuestro Pokémon acorazado aguante los ataques de casi cualquier rival mientras el veneno hace su efecto en el cuerpo enemigo. Recuerda que el ataque Aguante deja al Pokémon que lo usa con al menos un PS, aunque su índice de acierto baja si se usa muchas veces.



LA BAYA SE CONVIERTE EN ZUMO DE BAYAS después de los combates. Equípalo con este objeto y ponte a luchar. Pero ojo, no ocurre siempre.

4. ¿Cómo hago para que Shuckle convierta una Baya en Zumo de Bayas? ¿Con qué objeto me recomienda que equipe a Shuckle?
Equipa a Shuckle con una BAYA y hazlo combatir. Algunas veces, pero no siempre, después del combate observarás que la BAYA se ha transformado en ZUMO DE BAYA. En cuanto al objeto con el que equipar a Shuckle, pienso que el mejor es RESTOS. Mientras nuestro Shuckle aguanta todo tipo de ataques, RESTOS aumentará sus PS lo que desesperará aún más a nuestro contrincante.
Javier Hernández García
Alhama de Murcia (Murcia)

Yo me lo compro todo

1. Verá profesor, tengo el POKéMON PLATA y me gustaría comprarme otro juego y dudo entre comprarme el POKéMON AMARILLO, ROJO o AZUL; ¿cuál me recomendaría?
Si me pides que te recomiende un nuevo juego de Pokémon, te diría que cualquiera de ellos te gustará, pues todos son maravillosos. De todas formas, como eres una entrenadora, ¿no has pensado en la opción de Pokémon Cristal? Con Pokémon Cristal podrás jugar como una verdadera entrenadora Pokémon ya que podrás decidir entre ser chico y chica.

2. ¿Hay alguna forma de, sin usar la MASTER BALL, capturar a LUGIA o a HO-OH?
Claro que hay una forma de capturar a Lugia y a Ho-oh sin usar la Master Ball, pero requiere mucha, muchísima paciencia. Tienes que aprovisionarte de unas 40 Ultra Ball en la tienda de Ciudad Endrino, ir al lugar en el que están Lugia o Ho-oh, salvar la partida antes de intentar capturarlos, acercarse a ellos y empezar. Primero llevas su barra de PS a la zona roja, los mantienes dormidos todo lo que puedas y lanzas una tras otra todas las Ultra Ball que tengas. No desesperes, puede que lances las 40 Ultra Ball y no lo consigas. No salves la partida, apaga y vuelve a intentarlo. Puede que tengas que intentarlo muchas veces, pero te aseguro que lo conseguirás. Conozco a gente que lo ha hecho así y ha tardado varios días en conseguirlo, pero lo hizo.

¿CAPTURAR A LUGIA O HO-OH SIN UNA MASTER BALL? PILLA 40 ULTRA BALL EN LA TIENDA DE CIUDAD ENDRINO, SALVA LA PARTIDA Y... ¡MUCHA PACIENCIA!

3. Profesor, tengo mucho interés en la evolución POKéMON y se que hay POKéMON que evolucionan con cariño, como PICHU o PIKACHU, y otros que evolucionan con objetos o también intercambiándolos; y me gustaría saber: ¿Qué POKéMON evolucionan con objetos y quiénes intercambiándolos? ¿Qué objetos para la evolución existen y dónde se encuentran?
Los Pokémon que evolucionan intercambiándolos con objetos son: Onix con REV. METÁLICO evoluciona a Steelix, Poliwhirl con la ROCA DEL REY evoluciona a Politoed, Porygon con MEJORA evoluciona a PORYGON2, Seadra con ESCAMA



LA ZONA SAFARI ESTÁ CERRADA en Oro y Plata, así como el museo de Ciudad Plateada. Y no, no abrirán las puertas por muy pesado que te pongas.

ALINEACIÓN POKéMON

¿Un equipo inmejorable?

Los mejores entrenadores del mundo me piden consejo sobre sus equipos. A veces me encuentro con equipos absolutamente demoledores, temibles y certeros. Pero siempre hay algo que se puede mejorar. Por algo soy yo el experto.

El equipo de Pokéfan Alex (Ibiza, Baleares)

Hola Prof. Oak, quería felicitarle por su consultorio. Me parece genial. Le comentaré mi equipo y quería pedirle su opinión sobre los Pokémon y sus ataques. Están al 100 y son los siguientes: Gengar con Hipnosis, Maldición, Psíquico y Come Sueños; Dragonite con Velo Sagrado, Híper Rayo, Enfado y Puño Fuego; Poliwrath con Telépata, Puño Dinámico, Hipnosis y Surf; Snorlax con Descanso, Sonámbulo, Golpe Cuerpo e Híper Rayo; Tyranitar con Terremoto, Avalancha, Surf y Triturar; y Mewtwo con Psíquico, Recuperación, Amnesia y Ventisca.

Creo que este consultorio te parece genial porque yo soy un tipo genial. ¿No te parece? Vale, ya sé que parezco algo presumido, pero de vez en cuando no viene mal serlo un poquito. La verdad es que casi preferiría seguir hablando de mí y no de tu equipo. Tienes un grupo de Pokémon tan bueno que poco se puede decir de él. Pero bueno, como todo es mejorable, te haré alguna que otra sugerencia.

Veo que le has enseñado a Gengar la combo Hipnosis-Come Sueños. El único defecto que tiene esta combo es la baja precisión de Hipnosis y por ello fallará muchas veces. Estoy seguro que antes de utilizar esta combo en el combate, utilizas el movimiento Maldición. Este movimiento en manos de un Pokémon fantasma hace que bajen los PS del rival en cada turno, pero si el rival es retirado del combate la maldición termina. Por eso, Maldición suele completarse con Mal de Ojo para formar otra combo demoledora. La próxima vez que críes un Gengar procura que no olvide Mal de Ojo.

En cuanto a Dragonite no tengo nada que decir, salvo que procures equiparle con una Baya Amarga para evitar la confusión que produce utilizar el ataque Enfado. Con Poliwrath quizá obtengas mejores resultados sustituyendo Hipnosis por Danza Lluvia. De esta forma cambias un movimiento de baja precisión por uno que hará que el poder de Surf se multiplique por 1,5. Es casi perfecto.

Snorlax siempre es un caso aparte. Sus movimientos Descanso y Sonámbulo son perfectos, pero opino que si Snorlax usa Tambor y Terremoto, se convierte en un Pokémon temible. Cuando usa Tambor baja sus PS a la mitad, pero maximiza el poder de su ATAQUE físico. Si después usa Descanso para recuperar los PS y Sonámbulo para atacar, en cuanto elija Terremoto o Golpe Cuerpo seguro que te sorprenderás. La próxima vez que entrenes a un Snorlax recuerda mi consejo.

Con Tyranitar no olvides usar las Gafas de Sol para aumentar el poder de Triturar. Y sobre Mewtwo te haré un comentario que hago muchas veces. Procura usar movimientos que combinen potencia y precisión. Por eso, quizá deberías sustituir Ventisca por Rayo Hielo o incluso por Híper Rayo. Si sigues mis consejos, nadie podrá contigo.

DRAGÓN evoluciona a Kingdra, Scyther con REV. METÁLICO evoluciona a Scizor y Slowpoke con ROCA DEL REY evoluciona a Slowking.

Para la localización de los diferentes objetos te remito a la GUÍA POKéMON ORO Y PLATA que se ha publicado en Nintendo Acción, aunque algunos objetos como ROCA DEL REY y REV. METÁLICO puedes encontrarlos equipados en los Pokémon salvajes que capturas. Prueba con Slowpoke y con Magnemite.

4. También estoy interesada en dos ataques, SALPICADURA y PREMONICIÓN y me gustaría saber qué ataques son y qué POKéMON los aprenden.

Veamos, enciendo el ordenador, accediendo a la enciclopedia, resultado:

- **SALPICADURA:** un movimiento que consiste en flotar y salpicar. No tiene ningún efecto. Lo aprenden Hoppip y Magikarp.
- **PREMONICIÓN:** ataque especial Psíquico. Una vez usado, golpea al rival durante dos turnos. Lo aprenden Togepi, Kadabra, Lugia y muchos Pokémon más.

5. Y por último cuando llegas, en KANTO, a CIUDAD PLATEADA hay un museo cerrado y en CIUDAD FUCSIA está la ZONA SAFARI que también está cerrada ¿se abrirán alguna vez?

La respuesta es simple, NO. Estuvieron abiertos en las ediciones Amarilla, Roja y Azul, pero han cerrado sus puertas en Oro, Plata y Cristal. Las cosas cambian, nada es eterno querida entrenadora.

Cristina Nieto
Palencia

Objetos raros

1. ¿Dónde se consigue la MT21 en la edición de Pokémon Oro?

La MT21 es Frustración y puedes conseguirla los Domingos en la cuarta planta del Centro Comercial de Ciudad Trigal. Te la entrega la señora que hay junto al dependiente, siempre y cuando le enseñes un Pokémon que sea infeliz. ¡Pobrecito! A ver si le tratas mejor después de esto.

ALINEACIÓN POKéMON

En busca de estrategia y equilibrio

Un Feraligatr que puede fallar... por exceso de ambición; un Dragonite con ventisca que... ¿no sería mejor Puño-fuego?; y los movimientos de Alakazam... Ya veis cómo me gusta poner pegas a los ataques de mis superentrenadores.

El equipo de Arturo Montañés Vives (Zaragoza)

Mi equipo favorito es Feraligatr (Cuchillada, Mordisco, Ventisca, Hidro-Bomba), Dragonite (Ventisca, Trueno, Híper Rayo, Portazo), Dugtrio (Terremoto, Avalancha, Cuchillada, Excavar), Gengar (Hipnosis, Come Sueños, Tinieblas, Psíquico), Snorlax (Golpe Cuerpo, Híper Rayo, Descanso, Sonámbulo), Alakazam (Psíquico, Hipnosis, Psico-Rayo, Híper Rayo). Están todos al nivel 100, ¿Cree que debería cambiar algún ataque?

Hola amigo Arturo. Lo mejor que veo en tu equipo es que intentas abarcar diferentes tipos de Pokémon y diferentes tipos de ataque. Vamos, que lo tuyo parece la estrategia y el equilibrio. De todas formas, voy a señalarte algunos defectillos.

Por ejemplo, tu Feraligatr usa el movimiento Hidro Bomba. Es el ataque de tipo agua más poderoso, pero su problema es que puede fallar. Muchas veces es mejor utilizar un ataque como Surf, algo menos potente, pero que casi nunca falla. Sobre tu Dragonite tampoco puedo poner muchas pegas, aunque quizá si observo todo tu equipo en conjunto, echo de menos algún ataque de tipo fuego. Quizá podrías sustituir su Ventisca por Puño-Fuego.

Según mi experta opinión, el principal defecto y debilidad de tu equipo está en los movimientos de Alakazam. Puede parecerte curioso, pero Alakazam es un patán usando Híper Rayo. Lo suyo no son los ataques de tipo normal dado que su nivel de ATAQUE físico es muy bajo. Además, también observo que has mantenido en Alakazam el movimiento Psico-Rayo, un ataque psíquico que puede tener interés para Pokémon de menor nivel, pero no para un Alakazam de nivel 100 que conoce Psíquico. Resumiendo, como te veo algo liadillo en la elección de los ataques de Alakazam, te comento algunos de los movimientos que mejor manejará. Son: Psíquico, Recuperación, Reflejo y Puño Hielo. De todas formas, como tu Alakazam es de nivel 100 y no podrá aprender Reflejo y Recuperación a no ser que tengas el Pokémon Stadium 2, te recomiendo que elimines Híper Rayo y Psico-Rayo y que, vía MT, le enseñes Puño Hielo y Come Sueños.

De Dugtrio, Snorlax y Gengar no tengo nada que objetar. Es más, me parecen muy buenos, especialmente Gengar con la combo Hipnosis+Come Sueños. Tu equipo está entre los más equilibrados que he visto hasta el momento. Y he visto mucho. Sigue así, que veo que controlas.

2. ¿Para que sirven los objetos Bolaluminosa y Hojadorada?

Bolaluminosa es un objeto que consigues trayendo un Pikachu desde la versión Amarilla. Lo interesante de este objeto es que dobla el poder de los ataques especiales, pero solo si lo usa Pikachu.

La Hojadorada la consigues intercambiando Pokémon con las ediciones Roja, Azul y Amarilla. Acércate a una tienda y prueba a venderla.

3. ¿Me podría decir los ataques que aprenden y en qué niveles lo hacen Hitmonlee, Hitmonchan y Hitmontop? Espero no aturdirle Profesor.



PIKACHU puede aprovecharse de Bolaluminosa, un objeto que viene con este Pokémon si llega desde el amarillo, y duplica el poder de los ataques especiales.

Hitmonchan aprende meditación, patada giro, patada salto, foco energía, patada s. alta, telépata, profecía, aguante, mega patada e inversión. Los ataques de Hitmonlee son meditación, agilidad, persecución, puño-trueno, puño hielo, ultra puño, mega puño, detección, contador e inversión. Y los de Hitmontop, foco energía, persecución, ataque rápido, giro rápido, contador, agilidad, detección y triplepatada.

4. ¿Cómo se hace la cría?

El método de cría de Pokémon consiste en llevar una parejita de Pokémon a la GUARDERÍA de la Ruta 34. Cuando los dejes en manos de los cuidadores, puedes salir al patio y hablar con alguno de los Pokémon. Si la respuesta que obtienes es "Está interesado", "Es agradable" o "Muestra interés" entonces tendrás garantizado que

tarde o temprano tus Pokémon pondrán un HUEVO. Sin embargo, si obtienes la respuesta "No está interesado" o "Está rebosante de energía", no te obceques pues nunca pondrán un HUEVO. Cuando obtengas un HUEVO, tienes que llevarlo contigo si quieres ver como eclosiona. Un HUEVO POKéMON eclosionará después de un determinado número de pasos y ese número dependerá de la especie.

5. ¿Cómo puedo conseguir Pokémon de colores inusuales?
No hay ningún método para conseguir Pokémon de colores inusuales. Sabes que, aparte del Gyarados rojo, la probabilidad de encontrar un Pokémon de colores es bastante pequeña y si encima buscas un Pokémon con un color inusual, pues la verdad, más pequeña todavía.

POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO SON EXCLUSIVAMENTE PARA JUGAR EN GAME BOY ADVANCE. SI TODO VA COMO SE ESPERA, AMBOS PODRÍAN ESTAR A LA VENTA EN JULIO.

6. En Pokémon Cristal, ¿cómo se abren las puertas que hay en las Ruinas Alfa? Esas que ponen huida, agua, Ho-oh y luz.
Para abrir la puerta de las Ruinas Alfa en la que pone HUIDA debes usar una CUERDA HUIDA y volver a entrar. Para abrir la que pone LUZ hay que hacer que un Pokémon use DESTELLO, en la que pone AGUA debes ir con una PIEDRA AGUA y para abrir la de Ho-oh tienes que ir con Ho-oh como jefe de tu equipo Pokémon.

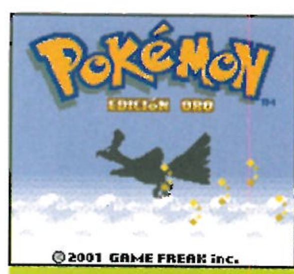
Diego Oliveira Sánchez
Pontevedra

Pokémon rico, rico

Querido Prof. Oak, necesito que usted me ilumine con su infinita sabiduría y responda a estas cuestiones (si quieres):

1. ¿El Pokémon Advance es exclusivo de la GBA o se podrá introducir en la GBC?
Las ediciones Rubí y Zafiro serán exclusivas de Game Boy Advance. Como sabes ningún juego de GBA es compatible con GBC. Si no tienes la GBA, te propongo que te compres una cuanto antes o sufrirás y sufrirás viendo como se divierten tus amigos cuando salga el juego.

2. ¿Para que sirve Más Psique?
Más Psique es un movimiento de auto-hipnosis que copia los cambios de las estadísticas del rival y los aplica al usuario. ¿Y qué diablos significa esto? Muy sencillo, es normal usar Más Psique en combinación con Contoneo. Cuando se usa Contoneo el rival queda confundido, pero su poder de ATAQUE aumenta mucho. Si



EL TRUCO DE LA HORA *se ejecuta en esta pantalla. Aquí tienes que pulsar B+ Select + Abajo para introducir la nueva contraseña que obtienes.*

EL TRUCO DE ORO

Cómo obtener objetos infinitos sin ningún riesgo

Desde Madrid, Luis Zurro de Cos nos envía un truco genial. Nuestro querido amigo ha encontrado una aplicación estupenda del truco del cambio de hora. Gracias a él podréis, de forma legal y segura, aunque echándole paciencia, conseguir infinitas Master Balls o Repartir Exp. ¡Felicidades Luis! Te has ganado estar en este cuadro de honor, además seguro de que este es un truco que dará mucho que hablar. Por lo pronto lo hemos repetido.

Como tener Master balls, Repartir Exp y Más PP sin clonar Pokémon y sin riesgo alguno en Pokémon Oro y Plata:

Una vez descubierta tu contraseña para poder cambiar la hora (os recomiendo hacerla sin dinero encima así os libraréis de unas pocas operaciones) cambia el día. Vete a la Torre Radio de Ciudad Trigal, mira a ver si te ha tocado alguno de los tres premios que se reparten en el "Canal Suerte". Tanto si te ha tocado, como si no, guarda la partida y reinicia el juego. Después tienes dos opciones:

1. Si te ha tocado vuelve a introducir la contraseña, pero esta vez en lugar de cambiar el día, cambia solamente la hora y el resto ya te lo he explicado antes. Puedes hacerlo cuantas veces quieras. Pero ten cuidado de no cambiar el día o de que tu juego no llegue a viernes, ya que el Nº de ID cambiaría.

2. Si no te ha tocado, sigue intentándolo cambiando solamente el día siguiendo los pasos que te he explicado anteriormente.

Oak al habla: Solo tengo dos cosas que decir. Una es que este truco es exclusivo de Pokémon Oro y Plata. La otra es que todavía sigo alucinado con la aplicación que ha encontrado Luis al truco de la hora. ¡Cómo mola! ¿Todavía creéis que es necesaria la clonación? Vale, siempre habrá tramposos, pero mola más hacerlo con este método.



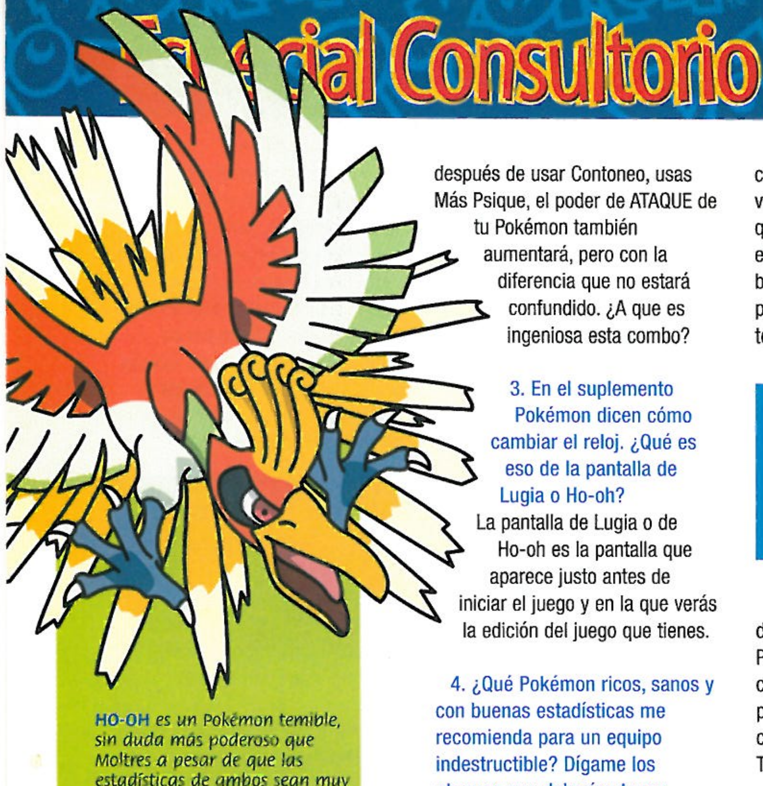
EL CANAL SUERTE *te anuncia si has obtenido algún premio. ¿Te ha tocado? Es igual, salva y reinicia.*



SI TE HA TOCADO EL PREMIO, *vuelve a meter la contraseña y prepárate para duplicar objetos.*

▶CONTINUAR
JUEGO NUEVO
OPCIóN
REGALO MIST
HORA NO FIJADA

ESTA APLICACIÓN DEL TRUCO DE LA HORA *ha sorprendido al mismo Profesor Oak. ¡Qué astuto, Luis!*



HO-OH *es un Pokémon temible, sin duda más poderoso que Moltres a pesar de que las estadísticas de ambos sean muy similares. Ho-oh con terremoto o Poder Pasado es la bomba.*

después de usar Contoneo, usas Más Psique, el poder de ATAQUE de tu Pokémon también aumentará, pero con la diferencia que no estará confundido. ¿A que es ingeniosa esta combo?

3. En el suplemento Pokémon dicen cómo cambiar el reloj. ¿Qué es eso de la pantalla de Lugia o Ho-oh?

La pantalla de Lugia o de Ho-oh es la pantalla que aparece justo antes de iniciar el juego y en la que verás la edición del juego que tienes.

4. ¿Qué Pokémon ricos, sanos y con buenas estadísticas me recomienda para un equipo indestructible? Dígame los ataques que deberían tener.

¿Tú quieres que te recomiende Pokémon para combatir o para comértelos? No sé, no sé, a ver si vas a ser un tragón. Bueno, te diré que no hay equipo indestructible, eso es un mito. Hay equipos muy buenos y ataques impresionantes, pero cualquier equipo siempre tendrá alguna debilidad.

NO DESESTIMÉIS EL PODER DE LOS POKéMON DE TIPO NORMAL. ESPERAD A ENFRENTAROS CON SNORLAX O CON PORYGON2 PARA SABER DE QUÉ SON CAPACES...

En cuanto a los ataques que debería tener cualquier equipo Pokémon siempre digo que los que combinen la mayor potencia y precisión. Entre los ataques que cumplen esto están: Psíquico, Terremoto, Rayo, Rayo Hielo...

5. ¿Qué le parece Furret? Lo tengo pero no me convence, en realidad me parecen penosos los Pokémon normales.

Si los Pokémon de tipo normal te resultan penosos, supongo que no tendrás ningún problema en derrotar al Snorlax que usa Ash en el último combate. A todo el mundo le parece un enemigo formidable ¿Te digo otro Pokémon de tipo normal al que no debes subestimar? Pues se llama Porygon2 y más vale que tengas cuidado cuando te enfrentes a él.

6. ¿Cuál es mejor, Moltres o Ho-oh? Me parecen muy iguales.

Reconozco que las estadísticas de Moltres y de Ho-oh pueden ser similares, pero en cuanto a los movimientos que pueden aprender son muy diferentes. Desde este punto de vista, el mejor de los dos es Ho-oh ya que puede aprender movimientos como Terremoto, Poder Pasado, Psíquico, etc. ¿Te he iluminado?

Héctor Benito Argés
(Toledo)

Lecciones del Alto Mando

1. Hola Profe, ¿me podría decir algún consejo para el examen de habilidad de combate en el Alto Mando contra estos dos entrenadores: Entrenador Guay Esteban y Malabarista Sergio? Le estaría muy agradecido.

¿Todavía no has aprobado los exámenes de la Academia de Primo? A veces Primo se pone un poco duro, pero para eso estoy yo, para echarte una mano y que consigas sacarte el carné de una vez. Ah, esto la licencia.

Primero, para que el Entre. Guay Esteban muerda el polvo tienes que elegir a Pikachu, Cubone y Shuckle. Usa a Shuckle para aguantar el Híper Rayo de los Pokémon rivales y, mientras se recargan, envía a Pikachu o a Cubone (dependiendo del tipo del rival) para tumbarlos.

MIS TROLAS PREFERIDAS

Un Snorlax gigante en Isla Melocotón

Nada más placentero que leer trolas de esta categoría. Ya os lo he advertido. Voy a escribir un libro con todas estas imaginativas ideas y me voy a forrar. ¿A quién se le ocurre que hay un Snorlax gigante que se come Pokémon, y un chorizo clave en el SS Aqua? Creo que ya tenemos el premio a la TROLA MÁS GORDA.

1. Hola Profesor. Un amigo me ha dicho que si consigo las 16 medallas, el S.S. Aqua me llevará de Ciudad Carmín a Isla Melocotón donde hay un Snorlax gigante que se come a mis Pokémon. Tengo miedo de que se coma a mis Pokémon ¿Cómo puedo evitarlo? Me han dicho que también se come a Mewtwo al nivel 100. Profesor, por favor, dígame un remedio para evitarlo.

Xosé Salgado
Lugo

¿La Isla Melocotón? ¿No será la Isla Melón como el melón de tu amigo? Tú tranquilo que a tus Pokémon no se los va comer nadie, pero a tu amigo a lo mejor se lo come un Prof. Oak gigante. Cuando consigas las 16 medallas, el S.S. Aqua te seguirá llevando desde Ciudad Carmín a Ciudad Olivo, pero recuerda que para llegar tendrás que echar un sueñito en tu camarote



EL SS AQUA no lleva a la isla Melocotón; ni tampoco verás en él al chef que te da un ¿chorizo?

2. Un amigo íntimo me ha dicho que con el CHORIZO CLAVE se puede subir a más del nivel 100 y ese chorizo te lo da el chef del S.S. AQUA teniendo el mismo dinero e I.D. ¿Es verdad Prof. Oak? Me temo que es mentira, aunque es mi mejor amigo y confío en él.

Fernando J. Gómez
León

¡Jimmy estate quieto! En cuanto oye la palabra chorizo le suenan las tripas como si fueran un tambor. Es evidente que tu amigo pertenece a un nuevo tipo de trolero, el trolero culinario. Se caracteriza por abrir el apetito de los que escuchan sus "sabrosos" cuentos. Venga Jimmy, vamos por ahí a tomarnos un par de raciones de choricito frito y una de morcilla, pero luego me tienes que prometer que harás unos abdominales o te vas poner tan gordo que las niñas no te van a querer. Y ya está, queda respondida la duda...

Vayamos ahora a por el cauto Malabarista Sergio. Contra este entrenador elegiremos a Poliwrath, Golem y Steelix. Como esta prueba de habilidad va sobre combos, la elección correcta son los Pokémon con ataques que se combinan a la perfección. Recuerda que debes enviar a Golem contra los Pokémon de Fuego, a Steelix contra Dragonite y a Poliwrath contra Tyranitar.

2. A ver qué le parece mi Lugia. Tiene los ataques Trueno, Hidro Bomba, Aerochorro y Psíquico. Si le debo quitar algún ataque dígame cuál y también cuál debo poner en su lugar.

Vamos a ver, tu Lugia es realmente estupendo y aunque en ocasiones los ataques que le gustan a un entrenador quizá no le gusten a otro, no debes dejarte influi por los consejos de los demás. Siempre he dicho que entre mis gustos personales está el utilizar ataques potentes, pero que sean muy precisos. Tu Lugia sabe Trueno e Hidro Bomba, dos ataques de gran poder, pero que pueden fallar



CONTRA EL ENTRENADOR GUAY ESTEBAN *elige a Pikachu, Cubone y Shuckle. Este último soporta como nadie el híper rayo de los Pokémon rivales.*

debido a que su precisión no es buena. Por eso prefiero que Lugia no olvide Poder Pasado porque aunque no tiene una gran potencia, nunca falla. También me gusta que Lugia sepa Recuperación; creo que todos los Pokémon que pueden aprender esta habilidad nunca deberían olvidarla.

A pesar de todo lo que te he dicho, yo no cambiaría nada en tu Lugia. Cada uno tiene sus manías y tu Lugia tiene un estilo personal que me gusta, aunque no coincida exactamente con el mío.

LA CARTA DE ORO

El "Pokérus", un virus benigno

¡Hola Profe! Quisiera que me ayudara a resolver un par de dudas:

1. ¿Qué es eso de un virus llamado Pokerus? ¿Qué causa su aparición?

El Pokérus es un virus benigno con el que se pueden infectar los Pokémon. Cuando esto te ocurra, aparecerá en la pantalla de Estado la palabra Pokérus. Si llevas un Pokémon infectado a un Centro Pokémon, la enfermera Joy te dirá que hay pequeñas formas de vida pegadas a tus Pokémon y después, al salir, recibirás una llamada del Prof. Elm comentándote que el virus es benigno y que se cura con el tiempo, pero que puede infectar a otros Pokémon de tu equipo. Los desarrolladores del juego han hablado del Pokérus, aunque han dicho poca cosa. La probabilidad de que un Pokémon se infecte es bajísima, pero si tienes esa suerte podrás observar lo que algunos entrenadores han observado. Que los Pokémon infectados mejoran sus estadísticas con más rapidez al subir de nivel.

2. ¿Qué habilidades le recomendaría a un Dragonite incluyendo MTs y huevo?

Como tu Dragonite está en Pokémon Cristal sus posibilidades aumentan gracias a que el Tutor de Movimientos podrá enseñarle Rayo, Rayo Hielo y Llamarada. Yo le enseñaría estos tres y le añadiría Híper Rayo. Si tienes en cuenta las excelentes estadísticas de Dragonite, con lo que te he aconsejado tendrás uno de los Pokémon más temibles de todo el mundo Pokémon. No olvides que es muy vulnerable a los ataques de hielo, pero nadie es perfecto.

3. Me pasé de edición amarilla a Cristal un Tauros con Fisura. ¿A qué Pokémon se la podría enseñar mediante la habilidad huevo?

Fisura es una habilidad que no puedes transmitir a ningún Pokémon mediante los Movimientos Huevo. Aunque Fisura es uno de los movimientos que pueden producir KO de un solo golpe, su escasa precisión lo hace poco interesante desde mi punto de vista. Por ello, la mayoría de entrenadores prefieren que Fisura lo aprenda Poliwhirl porque usando previamente su habilidad Telépata, pueden hacer que Fisura no falle. Esta combinación de movimientos para conseguir un resultado más efectivo es lo a lo que se le suele llamar combo.

4. ¿Qué Pokémon prefiere: rápidos, fuertes, defensivos o con mucho ataque o defensa especial? Yo prefiero con mucho ataque y ataque especial.

Prefiero lo que tienen sus estadísticas equilibradas. Si un Pokémon tiene un ataque muy poderoso y su defensa es baja, encajará mal un ataque. Sin embargo, a veces puede resultar interesante usar Pokémon que sean muy defensivos o muy ofensivos. Por ejemplo, Shuckle es un Pokémon muy defensivo y si usa Protección+Tóxico, hará que los Pokémon del rival caigan envenenados antes de que sean capaces de debilitarlo.

5. Los Pokémon del tipo siniestro ¿sobre cuáles tiene ventaja? ¿y desventaja?

Los siniestros tienen ventaja especialmente sobre los psíquicos ya que los ataques de este tipo no les afectan. También hay que decir que los ataques siniestros son muy eficaces contra los Pokémon psíquicos y contra los fantasmas. Su punto débil lo manifiestan frente a los ataques de tipo lucha y los de tipo bicho.

6. En la edición Cristal ¿cuándo aparece el tutor de los ataques?

Aparece los miércoles y los sábados a la puerta del CASINO de CIUDAD TRIGAL después de derrotar al Alto Mando.

7. ¿Qué debo hacer en el antiguo Mt. Moon cuando aparecen los Clefairys?

Observar lo bien que bailan y cuando se vayan, usar Golpe Roca para partir la piedra alrededor de la que danzaban. Si haces esto, podrás recoger una estupenda PIEDRA LUNAR.

8. Me he dado cuenta que muchos entrenadores abusan de Pokémon legendarios en los combates, olvidando otros grandes como por ejemplo Arcanine, Octillery o Magneton.

¡Llevas más razón que un santo! Es muy cierto lo que dices, pero ya sabes que muchos entrenadores se guían exclusivamente por las estadísticas y olvidan otros detalles. Por ejemplo, Arcanine es uno de los Pokémon que puede aprender la estupenda técnica de Vel. Exptrema. Con esta técnica Arcanine siempre atacará primero, independientemente de la velocidad del rival. Pero bueno, ellos se lo pierden. Que investiguen más.

Carles López Calatayud
Valencia



EL POKÉRUS ES UN VIRUS *benigno que se cura con el tiempo pero puede contagiar a tu equipo.*

PROF. ELM:

Parece haber algo llamado POKéRUS

LOS POKÉMON CON ESE VIRUS *mejoran sus estadísticas con más rapidez al subir de nivel.*

3. ¿Qué ataques aprenden Pidgeot, Lapras, Smoochum, Mewtwo, Kabutobs, Lanturn y Ponyta en la edición Plata y a qué nivel lo hacen?

Es más fácil y práctico decirte como ya te he solpado como pasar los exámenes que te faltan de la Clase del Alto Mando, en cuanto los apruebes toda esa información aparecerá en las fichas de cada Pokémon que hay en Stadium 2. Esta es una de las ventajas de aprobar todas las pruebas que hay en la Academia de Primo. Así que no pierdas tiempo y ponte con ello.

4. ¿Cómo puedo ganar al Pokemaníaco Pedro en Pokémon Stadium 2, Poke Copa, nivel R-1=Normal?

Como no sé si te refieres a Pokemaníaco Pedro en la categoría Súper Ball o en la Master Ball, te hablaré de los dos casos.

Para derrotar a Pedro en la categoría Súper Ball incorpora en tu equipo Skarmory, Starmie y Misdreavus. Puedes utilizar los de alquiler o inspirarte en sus ataques y estadísticas para que tus propios Skarmory, Starmie o Misdreavus sean mejores. Otra opción interesante es sustituir a Starmie y usar un Lanturn que sepa Surf, Danza Lluvia, Trueno y Rayo Confuso. Cuando aparezca el Pokemaníaco Pedro usa a Starmie o Lanturn contra Seadra, Pupitar y Nidoking; a Misdreavus contra Raticate y a Skarmoy contra Noctowl y Tangela.

En la categoría Master Ball puedes incorporar en tu equipo a un Raichu y a un Fearow como los de alquiler, y a un Machamp entrenado por ti que sepa Tajo Cruzado, Híper Rayo, Avalancha y Contador. Contra Tyranitar usa el Tajo Cruzado de Machamp, contra Dragonite y Charizard la Avalancha de Machamp (o el Trueno de Raichu), contra Machamp usa el Pico Taladro de Fearow y contra Kingdra el Trueno de Raichu.

PARA DERROTAR AL POKEMANÍACO PEDRO EN SÚPER BALL, USA A MISDREVUS, SKARMORY Y STARMIE. EN MASTER BALL, INCORPORA A RAICHU, FEAROW Y MACHAMP.

5. La última, ¿qué puntuación le daría a Lugia y a Ho-oh?

Les pondría un 9,5. El 10 me lo reservo para cuando encuentre al Pokémon perfecto. Algún día lo conseguiré, ya lo verás.

Ramón Pérez
San Fernando (Cádiz)



FEAROW es un Pokémon normal-volador cuyo larguísimo pico es su mejor arma de combate. Te resultará muy útil contra Pokémon de tipo planta, lucha y bicho.

Un equipo para la Póke Copa

Estimado Pofesor Oak, te envío esta carta para que me informes de los Pokémon que tengo entre los niveles 50 y 55. Son estos: Snorlax de nivel 50 (Desenrollar, Descanso, Ronquido y Golpe Cuerpo), Lanturn de nivel 51 (Chispa, Surf, Rayo Confuso, Hidro Bomba), Ursaring de nivel 51 (Cuchillada, Puño Fuego, Descanso y Ronquido), Tentacruel de nivel 52 (Tóxico, Surf, Rayo Burbuja y Giga-Drenado), un Rhydon de nivel 53 (Terremoto, Surf, Pisotón y Desenrollar) y un Typhlosion de nivel 54 (Puño Fuego, Rueda Fuego, Puño-Trueno y Contoneo). Estos Pokémon son de la edición Oro y tengo algunas preguntas de mi equipo Pokémon:

1. ¿Aprende Tentacruel Hidro Bomba y Bomba Lodo? Si lo aprende, ¿a qué nivel?

Por supuesto que Tentacruel aprende Hidro Bomba y lo hace en el nivel 55, así que como lo tienes en el nivel 52 te aconsejo que lo entrenes un poco más. Para que Tentacruel aprenda Bomba Lodo necesitarás enseñarle la MT 36 (te la da el guarda de la Ruta 43 cuando se marche el Team Rocket de Pueblo Caoba).

2. ¿Qué otros ataques aprende Snorlax a partir del 50? ¿Y Rhydon, qué otros ataques aprende a partir del nivel 53? ¿Me lo dice por favor?

No hace falta que lo pidas por favor, a fin de cuentas todos los entrenadores somos colegas y entre colegas no tiene que haber tanta formalidad. Veamos, a partir del nivel 50 Snorlax solo aprenderá Híper Rayo cuando alcance el nivel 57. En lo que se refiere a Rhydon, a partir del nivel 53 aprenderá Derribo (en el nivel 54) y Terremoto (en el nivel 65).

3. En la edición Oro ¿están las MT Llamarada, Trueno, Rayo, Avalancha, Derribo y Doble Filo? Si están, ¿me podría decir dónde están o cómo conseguirlas?

Llamarada es la MT 38 y la puedes conseguir en el CASINO de CIUDAD TRIGAL a cambio de 5500 monedas. Trueno es la MT 25 y

EL ENTRENADOR DEL MES

El investigador

A Miguel Ángel Serrano, de Badajoz, le encanta criar Pokémon y junto con uno de sus amigos, ha conseguido algunos ejemplares que merecen la pena ser estudiados. Ya ves, el esfuerzo tiene su recompensa, por eso estás en este cuadro de honor.

A Miguel y a mi nos gusta criar Pokémon de nivel 5, con ataques chulos... Le envío los últimos "bebés" que mi amigo y yo hemos conseguido.

- **Snorlax (nivel 5):** Contoneo, Descanso, Ronquido y Terremoto.
- **Ninetales (nivel 5):** Hipnosis, Rugido, Excavar y Llamarada.
- **Raichu (nivel 5):** Danza Lluvia, Atracción, Trueno y Puño Dinámico.
- **Exeggutor (nivel 5):** Día Soleado, Rayo Solar, Hipnosis y Come Sueños.
- **Steelix (nivel 5):** Chirrido, Tóxico, Cola Férrea y Terremoto.
- **Sneasel (nivel 5):** Puño Hielo, Ladrón, Arañazo y Malicioso.
- **Hundour (nivel 5):** Llamarada, Paliza, Día Soleado y Ascuas.

Oak al habla: ¡Caramba! Ese Raichu que habéis conseguido entre los dos es algo único, de veras, bastante raro de ver. Espero que algún día me contéis el secreto de vuestra GUARDERÍA POKéMON, chavales.



EN EL CASINO DE CIUDAD TRIGAL puedes conseguir la MT Llamaradas (38) a cambio de 5.500 monedas. ¡¡Ya puedes jugar a las tragaperras!!

también la consigues en el CASINO de CIUDAD TRIGAL. Las MTs correspondientes a Rayo, Avalancha, Derribo y Doble Filo no están disponibles en Oro y Plata.

4. ¿Usted cree que los Pokémon que tengo son buenos para pasarme la Ronda 2 de la Poké Copa? O por el contrario, ¿debería cambiar algún ataque?
Tu equipo Pokémon es bastante bueno para la Poké Copa, pero debes tener en cuenta que en este torneo hay cuatro categorías y que la categoría Ultra Ball y Master Ball te obligarán a ciertos retoques. Por ejemplo, podías sustituir los ataques Chispa (poco potentes) e Hidro Bomba (poco precisos) de Lanturn por Trueno y Danza Lluvia. De esta forma, al usar Danza Lluvia el ataque Trueno nunca fallará y además el poder del Surf se multiplicará gracias a Danza Lluvia. Otro retoque que aconsejo en tu equipo es que en la categoría Ultra Ball incorpores a un Tyranitar que conozca Terremoto, Avalancha, Torm. Arena y Triturar. Usando a Tyranitar y su movimiento Triturar, tendrás muchas opciones de derrotar al temible Espeon del último entrenador. Y dicho lo dicho, de nada.

Alejandro Díaz Jiménez
Aguilas (Murcia)

Las pepitas de la sabiduría

Estimado Prof. Oak, necesito que me resuelva mis dudas de la Edición Oro:

1. En Pueblo Lavanda, en la TORRE RADIO, no consigo que me deje pasar un guarda. ¿Hay algún modo de pasar?
Pues me temo que no hay ninguna manera de que el guarda te deje pasar. Yo hasta he probado a darle un jamón y no hay nada que hacer. Así que a lo mejor es que no se puede pasar. Sí, me temo que va a ser eso.

2. ¿Dónde consigo las MT 9, 12, 21, 28 y 40? ¿Y cuáles son?
Veamos:
- **MT 9** es Más Psique y la consigues trayendo un Abra de las ediciones Roja, Azul o Amarilla a través de la CÁPSULA DEL TIEMPO. Abra vendrá equipado con la MT 9.
- **MT 12** es Dulce Aroma y la consigues en el edificio que hay a la salida del ENCINAR. Te la da la niña que hay detrás del mostrador.
- **MT 21** es Frustración y para conseguirla tienes que ir los domingos a la cuarta planta del



LA MT 21 es frustración. Para conseguirla, ve a la cuarta planta de CC. de Ciudad Trigal. El primer Pokémon de tu equipo debe ser infeliz.



EL TRUCO DE ORO

Pokémon de alto nivel de forma rápida y eficaz

El sueño de todo entrenador es tener buenos Pokémon de la forma más rápida y eficaz. Conseguir buenos Pokémon es todo un arte y nuestro amigo Christian Greciano, de Madrid, ha conseguido resumir ese arte en su carta. Además, al añadir a sus consejos ciertos toques personales, ha convertido sus sugerencias en un truco digno de aparecer en esta sección que tanto que tanto os está gustando.

En primer lugar, coge tu Pokémon, crúzalo con un Ditto o si prefieres que tenga un Movimiento Huevo, con el Pokémon adecuado. Haz que la pareja tenga 5 huevos como mínimo y eclosiónalos. Comprueba las estadísticas de los Pokémon y suelta a los que no estén a la altura del mejor. A continuación vamos al Centro Comercial de Ciudad Trigal y atiborramos a nuestro Pokémon con CALCIO, PROTEÍNAS, HIERRO, CARBURANTE y MÁS PS. Luego le equipamos el MON. AMULETO. Ahora desactivamos el modo ANIMACIÓN BATALLA para no perder tiempo viendo como se realizan los ataques. Cuando nuestro Pokémon pueda luchar por sí solo, desactivaremos el modo CAMBIO en el menú OPCIÓN. Una vez que lo hayamos subido al nivel 100, podemos terminar de usar las MTs y darle MÁS PP. Luego tendremos alrededor de 90000 monedas, que nos vendrán de perlas para seguir comprando CALCIO, las PROTEÍNAS, etc. Así podremos repetir esta operación tantas veces como nos apetezca y con cualquier Pokémon. Además, si tenemos la Game Boy Dodrio en el Stadium 2,iremos el triple de rápido. Esta es la forma más eficiente y eficaz para conseguir Pokémon buenos en niveles altos. Por cierto, parte de esta información se la debo a Iván Soler Castillo.

Oak al habla: En tu truco habría que hacer una puntualización relacionada con el número de HUEVOS. Muchas veces es mejor experimentar un poco más en la GUARDERÍA, y aunque el número mínimo de HUEVOS que propones me parece correcto, deberías haber añadido que se utilizarán un par de parejas. Los HUEVOS de una pareja de Pokémon suelen parecerse mucho porque heredan cualidades de sus papás. Si utilizas una segunda pareja para tener HUEVOS de la misma especie que buscas, sus HUEVOS serán diferentes, y al comparar los HUEVOS de las dos parejas, estarás más seguro de que la elección que haces es la correcta.

EL MON. AMULETO es una de las piezas clave de este truco. Hay que aplicárselo al Pokémon "biónico".

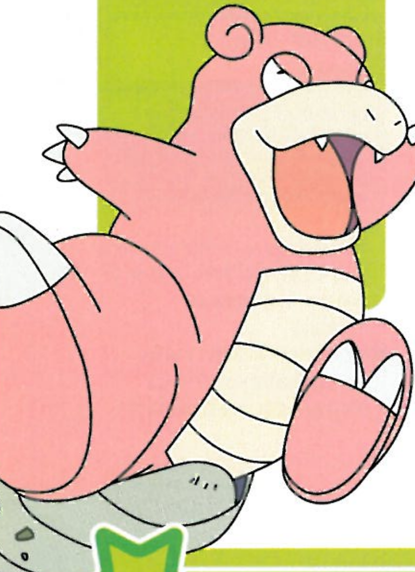


EN LA GUARDERÍA tenemos que obtener como mínimo 5 huevos. Oak recomienda más intentos.



AL SUBIR AL NIVEL 100 a nuestro Pokémon, podremos terminar las MTs y darle Más PP.

HABLEMOS DE SLOWBRO. Es un Pokémon psíquico que debe convivir con un Shelder enganchado a su cola. Es bueno contra los Pokémon de tipo fuego, lucha y veneno.



CENTRO COMERCIAL de CIUDAD TRIGAL. Aquí verás, junto al dependiente, a una señora que te entregará la MT 21 si el primer Pokémon de tu equipo es infeliz.

- **MT 28** es Excavar y la encontrarás en el Parque Nacional. Para llegar al lugar donde está, tendrás que atravesar la valla por la zona que está a la derecha del niño que juega con su Game Boy, donde falta un arco
- **MT 40** es Rizo Defensa y para conseguirla tienes que buscar en MT. MORTERO.

3. En una casa de la Ruta 2 hay un hombre que dice: "Es una Pepita, no puedo darte pepitas de la sabiduría, ¡sólo esto!" ¿Las pepitas de la sabiduría se pueden conseguir? ¿Y cómo?

Las pepitas de la sabiduría ya no se pueden conseguir en ningún sitio. Hace muchos años las encontré y me las zampé todas. En aquel momento mi mente se iluminó y me convertí en un tipo genial, que sabe de Pokémon más que nadie en el mundo. Si no te vale la explicación, apunta que en realidad no hay pepitas de la sabiduría que valgan. ¿Ahora sí? Bueno, yo sólo intentaba hacerte un poco más entretenido este consultorio que... sí, que ya lo dejo, tranquilos.

José A. Villegas Guerrero
Pontevedra

Un nuevo seguidor

Hola Profesor, tengo el Pokémon Cristal y unas preguntas:

1. ¿Cómo se obtiene a Umbreon y Espeon? Si evolucionan con piedras, dígame como conseguirlas y cuáles son.

Espeon y Umbreon no se consiguen usando piedras, estimado Dino, desde Barcelona. Para obtener a Espeon hay que tener a Eevee feliz y contento cortándole el pelo y haciéndole combatir, pero solo por el día. La evolución de Eevee a Espeon solo puede presenciarse durante el día. Si en vez de entrenar a Eevee por el día lo haces por la noche, entonces presenciarás la evolución de Eevee a Umbreon. Ya sabes, depende del momento del día que te pongas con ello.

ENTRENA A UN CORSOLA MACHO AL NIVEL 37, LLÉVALO A LA GUARDERÍA, CRÚZALO CON UN SQUIRTLE HEMBRA Y SALDRÁ UN SQUIRTLE CON MANTO ESPEJO.

2. He oído por ahí que si intercambias a Slowbro o a Poliwrath con la Roca de Rey evolucionará, pero ¿por qué cuando intercambio a mi Poliwrath no pasa nada?

Mas vale que no pase nada cuando intercambias a Poliwrath equipado con la Roca del Rey porque cuando tiene que pasar algo es si intercambias a Poliwhirl equipado con la Roca del Rey. Si no te vuelves a equivocar de Pokémon, la próxima vez conseguirás un flamante Politoed (eso es exactamente lo que tiene que ocurrir, amigo).

3. Soy un nuevo seguidor de la revista, entonces puede ser que haya aparecido la respuesta en números anteriores a mi pregunta. Le ruego que por favor me la conteste: ¿Cuáles son lo Movimientos Huevo de Charmander y Squirtle? ¿Con qué Pokémon?

Me lo pides de una forma tan dulce y educada que aunque se hubiera publicado esta respuesta en números anteriores, la volvería a repetir. Los Movimientos Huevo de Charmander son Tambor, Poder Pasado, Avalancha, Mordisco, Enfado y Paliza. A Squirtle le

MIS TROLAS PREFERIDAS

Ese Celebi naranja sabe Subelunas

Jimmy se ha aburrido de las clases de cocina y ahora dice que le molaría ser bailarín. Cuando baila parece una peonza con michelines que gira y gira sin parar. Es tal su frenesí que me ha hecho un chichón de un barrigazo. ¡Y no es trola!

1. Hola Profe tengo la edición Plata y Cristal. Un amigo me contó que, si tienes los 250 Pokémon y vas al ENCINAR, te pones delante y hablas, te sale un Ninetales del nivel 225. ¿Es eso cierto?

Yeray Cuevas
Sevilla



¿COMO QUE SALE UN NINETALES DE 225? Pues menuda fe tienen algunos entrenadores.

Toc, toc. ¿Quién es? Somos los caballeros que dicen "Ni". ¿Cómo que "Ni"? Sí, Ninetales de nivel 225. ¿No será 225 la velocidad de vuelo de las golondrinas africanas? Pues no tengo "Ni" pajorela idea y encima tampoco sé que tiene esto que ver con tu trola. Bueno, será mejor que no diga "Ni" que sí "Ni" que no porque yo soy un caballero que solo dice "Ni" (te lo creas).

2. Una amiga me ha dicho que si me pongo enfrente de la GUARDERÍA, le doy a SELECT y hago la siguiente combinación: ARRIBA, A, ARRIBA, A, DERECHA, DERECHA, ... y a START me sale un Unown gigante. Según mi amiga, si lo venzo me sale en mi equipo un Celebi naranja al nivel 102 que tiene el ataque SUBE LUNAS. Si le das, te lleva a un planeta con Pokémon al nivel –1 y si los cojes se te borra el juego. Lo he intentado y no me sale. ¿He hecho mal?

Iratxe Dominguez Portillo
Logroño (La Rioja)

Quisiera ser tan alta como la LUNA, ¡ay!, ¡ay!, ... ¿Seguro que tu amiga no te contó la trola tarareando esta cancioncilla? Pienso que si combinas el ataque SUBE LUNAS con el movimiento TORPEDO FOTÓN, tendremos una combo que incrementará el factor de propulsión de la nave en 1000 puntos para llegar al nucleo de la Tierra en un abrir y cerrar de ojos. Allí tiraremos cargas explosivas para que se abran las puertas y crucemos como quien dice ¡hola! hasta las antípodas. Ah, vaya, y encima si haces algo mal va y se te borra el juego. ¡Pero qué clase de truco es éste! Chica, no caso a tu ex-amiga.

corresponden Manto Espejo, Niebla, Neblina, Confusión, Profecía y Azote.

Me preguntas también con qué Pokémon tienen Charmander y Squirtle sus Movimientos Huevo, pero eso no puedo contestártelo en pocas líneas. El motivo es que hay multitud de combinaciones y cadenas de reproducción con las que conseguir un Charmander o un Squirtle con uno o varios de sus Movimientos Huevo, y para explicarlo bien necesitaría varias páginas. Qué digo, varias revistas.. De todas formas, te pondré un ejemplo interesante y bien sencillo: entrena a un Corsola macho hasta el nivel 37 en el que aprende Manto Espejo, llévalo a la GUARDERÍA y crúzalo con un Squirtle hembra. Como resultado obtendrás un HUEVO del que saldrá un Squirtle francamente molón porque sabrá Manto Espejo.



PARA HACER ECLOSIONAR LOS HUEVOS DE SNORLAX *te verás obligado a dar más de 10.000 pasos. Mejor usar la bicicleta para llegar mucho antes.*

4. ¿A Mew se le puede conseguir en Pokémon Amarillo? ¿Dónde? Sé que las preguntas de Mew y Celebi le tienen cansado, discúlpeme.

Pues llevas razón, estoy algo cansado de esa pregunta. Por si acaso lo repito: Mew no está en ninguna de las ediciones Pokémon que han salido en Europa. Estás disculpado.

5. ¿Cuántos pasos hay que dar para que el holgazán de Snorlax salga del HUEVO?

Los huevos de Snorlax, junto con los de Chansey y Lapras, tardan mucho en eclosionar. Para hacerlo te verás obligado a dar algo más de 10.000 pasos. Usa la BICICLETA para llegar antes al final.

LA CARTA DE ORO

A la bùsqueda del Pokèmon perfecto

Hola Profesor Oak, tengo la serie Cristal y me gustaría comentarle mis dudas:

1. Para empezar me gustaría saber cómo se consiguen Periscopio, Polvo Plata, Polvo Metálico y algún objeto interesante más.

Periscopio es un objeto con el que puedes equipar a tus Pokémon para aumentar la probabilidad de golpe crítico. Lo conseguirás usando la opción REGALO MISTERIOSO. Polvo Plata mejora los ataques de tipo bicho. Puedes encontrarlo equipado en los Butterfree salvajes. El Polvo Metálico aumenta la defensa de Ditto. Para conseguirlo hay que traer a Ditto desde las ediciones Roja, Azul o Amarilla. Si lo que quieres es conseguir más objetos interesantes en Pokémon Cristal, te aconsejo que resuelvas las RUINAS ALFA. Entre los objetos que encontrarás están Pol. Curación, Polvoenergía, Raíz Energía, Hierva-Rev., Polvoestelar y Tr. Estrella.

2. Voy a subir tres Pokémon al cien en la edición Cristal y no me decido entre estos: Clefable, Slowking, Lanturn, Miltank, Starmie, Skarmory, Pikachu (con Surf), Misdreavus y Mr. Mime. ¿Cuáles son los tres mejores?

¿Cómo que no te decides? Pero si es muy fácil, elige a Slowking, Skarmory y Pikachu, aunque a Pikachu deberías hacerle evolucionar a Raichu. ¿No había por ahí un truco para subir a todos tus Pokémon al nivel 100?

RAYO SOLAR ES LA MT22 y si quieres hacerte con ella, deberías buscar en la Ruta 27.

3. En una de las respuestas usted afirmó que no existía el Pokémon perfecto, pero yo tengo un prototipo: Smeargle con Espora, Afinar Puntería (Telépata), Perforador y Fisura; y equiparlo con Garra Rápida. Piénselo.

Te equivocas porque, aunque el Smeargle que propones es excelente, estarás perdido si te enfrentas a un Pokémon que conozca un buen ataque de tipo lucha y que esté equipado con una Baya Menta o una Baya Milagro. Tu estrategia se basa en dormir al rival usando Espora, luego usar Telépata y después dejar KO al rival usando Perforador o Fisura (dependiendo del tipo del rival). Es genial, pero un Pokémon como Hitmonlee equipado con Baya Menta puede dejar a tu Smeargle fuera de combate de un solo un golpe. ¿Es eso un Pokémon perfecto? Pues no. Además, la Garra Rápida no siempre funciona. De todas formas, tengo que reconocer que el Smeargle que propones, y que ya ha propuesto algún entrenador más, no es un Pokémon perfecto, pero dará muchos dolores de cabeza a los entrenadores más experimentados.

4. Tengo un Heracross en el nivel 100 con estos ataques: Mega Cuerno, Derribo, Inversión y Atracción. ¿Qué ataque debería sustituir?

No debiste haber hecho que Heracross olvidara Contador, es una pena, pero bueno, ya no hay nada que hacer. La verdad es que tu Heracross está muy bien, aunque si quieres mejorarlo puedes quitar Derribo y enseñarle Terremoto o incluso Tóxico.



ESTA VEZ NO HA HABIDO ERROR. *Los cálculos son correctos, pero puede que haya variado el dinero.*

5. ¿Qué ataques le parecen a usted mejores? ¿Rayo, Trueno o Electrocañón? ¿Rayo Hielo o Ventisca? ¿Lanzallamas o Llamarada?

Si me conoces un poquito, seguro que sabes que voy a elegir los ataques que mejor combinen POTENCIA y PRECISIÓN. Por lo tanto, me quedo con Rayo, Rayo Hielo y Lanzallamas.

6. ¿Dónde se consiguen las MTs Rayo Solar, Paliza y Recuperación en la edición Cristal?

Rayo Solar es la MT 22 y está en la Ruta 27. No sé porqué me preguntas por Paliza, este movimiento de tipo siniestro no existe como MT. El único Pokémon que aprende Paliza durante el entrenamiento es Sneasel. Con Recuperación pasa lo mismo, no se aprende mediante MT.

7. En mi serie Oro mi nombre es VICTOR, mi dinero es 250.001 y mi nº de identificación es 31804. Haciendo las operaciones correspondientes para el truco cambiar la hora, me sale el número 01244 y me da incorrecto. ¿En qué me he equivocado? ¿Me lo podría corregir?

Tranquilo, porque lo cierto es que no te has equivocado. He hecho los cálculos con tus datos y me da lo mismo que a ti. También he comprobado si la clave es válida y la Game Boy me dice que sí lo es. Deberías verificar otra vez el dinero que tienes, no sea que hayas perdido alguna moneda por el camino. No olvides que cuando se introduce la clave vuelves a la pantalla de inicio y que al elegir CONTINUAR será cuando puedas cambiar la hora. Si tienes más dudas, o si no te sale la operación ya sabes dónde estoy.

Víctor León García
Córdoba

6. Lo último: ¿cómo aprende Ho-oh Fuegosagrado?
Sólo puedes encontrar a Ho-oh con Fuegosagrado es en Pokémon Oro. Cualquiera que lo capture en Plata o en Cristal puede hacer que vuelva a recordarlo en Pokémon Stadium 2 tras derrotar al ALTO MANDO.
Dino de Bórtoli
Barcelona

Felicidad Pokémon

Estimado Profesor, tengo la edición Cristal y quisiera que me contestara a esta preguntas:

1. ¿Para qué diablos vale Salpicadura?
No me extraña que digas "qué diablos" porque SALPICADURA solo sirve para que el Pokémon que lo conoce pueda flotar y salpicar. En un combate no tendrá ningún efecto sobre el rival.

2. ¿En la edición Cristal dónde y cómo puedo capturar a Celebi y a Moltres, Zapdos y Articuno?
En Pokémon Cristal no puedes conseguir los Pokémon que mencionas en tu pregunta. A Moltres, Zapdos y Articuno los podrás tener si los traes en la CÁPSULA DEL TIEMPO desde las ediciones Roja, Azul o Amarilla.

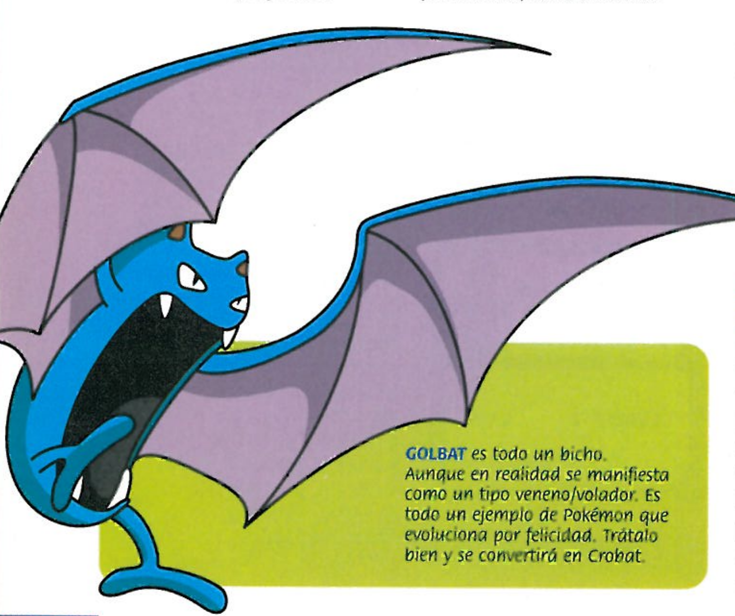
3. ¿Qué significa evolución por felicidad?
La evolución por felicidad significa que algunos Pokémon evolucionan cuando se sienten contentos con que seas su entrenadora. Para que esto ocurra tienes que llevarlos en tu equipo, hacerles combatir y que ganen combates, cortarles el pelo en el SUBTERRÁNEO de Ciudad Trigal y llevarlos a casa de la hermana de Gary entre las 3 y las 4 de la tarde para que los limpie. Si haces todo esto, tarde o temprano verás como Pichu, Togepi, Chansey o Golbat son capaces de evolucionar.

ALGUNOS POKÉMON EVOLUCIONAN POR FELICIDAD. SI LOS LIMPIAS, LES CORTAS EL PELO, HACES QUE COMBATAN O LOS LLEVAS EN EL EQUIPO, VERÁS COMO EVOLUCIONAN.

4. ¿Eevee con qué piedras evoluciona y en qué lo hace?
Si usas una PIEDRA AGUA, Eevee evolucionará a Vaporeon. Con la PIEDRA TRUENO evolucionará a Jolteon, y con la PIEDRA FUEGO lo hará a Flareon. Si entrenas a Eevee por la noche, cuando sea feliz evolucionará a Umbreon; y si haces lo mismo, pero por el día entonces lo hará a Espeon.

5. ¿Cómo puedo conseguir un Kabuto, un Kabutops y los demás Pokémon extinguidos?
Si quiere tener a Kabuto y Kabutops en la edición Cristal, tendrás que traerlos desde las ediciones Roja, Azul o Amarilla. Recuerda que no existe ninguna edición de Pokémon que tenga todos los Pokémon que existen, siempre tendrás que intercambiar con los amigos para hacerte con todos.

6. La última. ¿Qué le parece Suicune? Es mi Pokémon preferido.
Pues fíjate lo que te voy a decir. Si a Suicune lo entrenas bien, le das vitaminas y le enseñas Manto Espejo, Surf y Rayo Hielo (se lo enseña el Tutor de Movimientos), estarás ante uno de los mejores Pokémon de agua que existen. Y te lo dice el Profesor Oak, que conste.
Laura Sastre Perelló
(10 años) Palma de Mallorca



GOLBAT es todo un bicho. Aunque en realidad se manifiesta como un tipo veneno/volador. Es todo un ejemplo de Pokémon que evoluciona por felicidad. Trátalo bien y se convertirá en Crobat.



EL ENTRENADOR DEL MES

El amo de la guardería

Alfonso Rodríguez Ruiz de Badajoz es otro entrenador del mes al que le gusta criar Pokémon de nivel 5. Como puedes ver, querido Alfonso, el Prof. Oak es un hombre justo y es de justicia que si tu amigo Miguel salió en este cuadro de honor por un trabajo en el que colaboráis los dos, tú también salgas. ¡Enhorabuena a los dos!

A Miguel y a mí nos gusta criar Pokémon de nivel 5, con ataques chulos… Le envío los últimos "bebés" que mi amigo y yo hemos conseguido.

- **Snorlax (nivel 5):** Contoneo, Descanso, Ronquido y Terremoto.
- **Ninetales (nivel 5):** Hipnosis, Rugido, Excavar y Llamarada.
- **Raichu (nivel 5):** Danza Lluvia, Atracción, Trueno y Puño Dinámico.
- **Exeggutor (nivel 5):** Día Soleado, Rayo Solar, Hipnosis y Come Sueños.
- **Steelix (nivel 5):** Chirrido, Tóxico, Cola Férrea y Terremoto.
- **Sneasel (nivel 5):** Puño Hielo, Ladrón, Arañazo y Malicioso.
- **Hundour (nivel 5):** Llamarada, Paliza, Día Soleado y Ascuas.

Profesor al habla: ¡Caramba! Ese Raichu que habéis conseguido es algo único y bastante raro de ver. Espero que algún día me contéis el secreto de vuestra GUARDERÍA POKéMON.

¡Parece muy feliz!
Te debe de querer

ESO, ESO, QUE NOS QUIERAN MUCHO, porque cuando un Pokémon es feliz, no tardará ni un segundo en evolucionar al siguiente nivel. Qué guay.

El tipo de Samehader

¡Hola Profe! Tengo unas cuantas dudas que me gustaría resolver y espero que Jimmy le deje:

1. ¿Es Busyamo la evolución final de Achamo? Y si lo es, ¿aprende Lanzallamas o Llamarada?, es que quiero saber más sobre las ediciones Rubí y Zafiro. Estoy impaciente.
Seguro que ya sabes que el nombre oficial de Achamo es Torchid. Es el

Pokémon de tipo fuego que puedes elegir al comenzar Rubí y Zafiro. Sus evoluciones en japonés se llaman Wakashyamo y Bashamo. Ambos son de tipo fuego y lucha, pero parece que no aprenden Llamarada. Sin embargo, si evitas que Torchid evolucione, verás que sí aprende Llamarada.



AH, QUÉ PLACER PODER DISFRUTAR *de la nueva Pokédex de Rubí y Zafiro aunque sea en inglés. Vais a alucinar cuando la tengáis en vuestras manos.*

2. Mis Pokémon "prefe" son Umbreon y Espeon. ¿A usted qué le parecen Profesor Oak?

Pues qué quieres que te diga, simplemente que me parecen fantásticos, aunque te voy a dar un par de consejos. Elimina Psico-Rayo de Espeon y enséñale Doble Equipo. A Umbreon elimínale también Psico-Rayo, pero hazle aprender Contoneo. Si haces lo que te digo, verás como Espeon y Umbreon se convierten en unos guerreros muy duros de pelar. Aun mucho más asombrosos de lo que te parecen.

3. ¿ Va a haber más tipos de Pokémon diferentes como Samehader de ese tipo fiero que aparecía en la portada de una Revista Pokémon?

No existe el tipo fiero, es un error (y el culpable lo está pagando por cierto). Samehader, aunque tiene un aspecto muy fiero (causa del error), es realmente de tipo agua/siniestro, una combinación de tipos que es exclusiva de Rubí y Zafiro. Espero que entiendas que cuando se hizo la revista de la que nos hablas, el juego no había salido, muchas cosas eran rumores y nuestro único deseo era que tuvierais noticias lo antes posible. Ahora ya hemos podido jugar con la edición americana de Rubí y Zafiro y sabemos muchas cosas más. Aunque claro, tampoco nos pidáis demasiado porque acaba de salir y aún no somos expertos. Lo podréis comprobar todos vosotros cuando Nintendo lance las dos nuevas ediciones en España, que será para finales de julio si es que los que nos cotillean estas cosas no mienten.

4. Mi equipo de Pokémon es éste, mejor dicho el equipo que quiero tener: Typhlosion (Rueda Fuego, Lanzallamas, Terremoto y Llamarada); Lanturn (Destello, Chispa, Surf y Trueno); Steelix (Lanza Rocas, Excavar, Triturar y Cola Férrea); Umbreon (Luz Lunar, Finta, Golpe Cabeza y Psíquico); Espeon (Sol Matinal, Atracción, Psico Rayo y Psíquico); y Lugia (Recuperación, Poder Pasado, Vuelo y Rayo Hielo). Lanturn me da problemas con Trueno, ¿qué tengo que hacer?

Es muy sencillo, para solucionar el problema que me comentas, simplemente ve al Centro Comercial de Ciudad Azulona y en el segundo piso compra la MT18. Es Danza Lluvia y si la utilizas antes que Trueno, conseguirás que durante los cinco turnos que dura el efecto de Danza Lluvia la precisión de Trueno suba al 100%. Danza Lluvia y Trueno forman una de mis combos preferidas.

Borja Hernández Quijada
Alcorcón (Madrid)

ALINEACIÓN POKéMON

Un entrenador que ama a Wobbuffet

Cerramos este repaso a las mejores cartas que hemos publicado en el consultorio, rindiendo homenaje a un entrenador de los mejores. Carlos tienen un equipo estupendo, que ha dejado en mis manos. Voy a convertirlo en PERFECTO.

El equipo de Carlos Díez Morán (Madrid)

Hola Profesor, aquí le traigo mi equipo Pokémon:

Entei con Híper Rayo, Pisotón, Lanzallamas y Llamarada; Dragonite con Surf, Trueno, Híper Rayo y Dragoaliento; Mewtwo con Rapidez, Psíquico, Rayo Solar y Recuperación; Feraligatr con Cuchillada, Mordisco, Hidro Bomba y Surf; Mew con Psíquico, Vuelo, Bola Sombra e Híper Rayo; Wobbuffet, que es mi mejor Pokémon, con Contador, Manto Espejo, Velo Sagrado y Mismodestino. Todos ellos en el nivel 100. ¿Podría decirme si tengo algún fallo?

¡Por fin un entrenador que adora a Wobbuffet! ¿Sabías que este Pokémon es una de mis debilidades? Si lo usas con habilidad, será muy difícil derrotarlo. Te voy a decir un secreto, no enfrentes a Wobbuffet con un Pokémon siniestro porque Manto Espejo no le afectará. Bueno, después de hacerte la pelota, pasemos a analizar tu equipo. Lo primero que veo es que Entei usa Pisotón. Este movimiento es bueno porque puede hacer retroceder al rival una de cada tres veces, pero si lo que buscas es aprovechar el nivel de ATAQUE de Entei con un movimiento de tipo normal, mi consejo es que le enseñes Fuerza. También veo que Entei sabe Lanzallamas y Llamarada, dos ataques de tipo fuego. Deberías decidirte por uno de los dos y enseñarle, por ejemplo, Cola Férrea, Excavar o incluso Tóxico. De esta forma, Entei será capaz de tumbar a más rivales.

Me resulta un poco extraño ver a Mewtwo con Rayo Solar, pero como no hay ningún ataque de tipo planta en tu equipo, vamos a dejarlo como está. Sobre Dragonite no diré nada porque está perfecto. En cuanto a Feraligatr, veo el mismo defecto que en Entei. Conoce dos ataques del mismo tipo y opino que lo mejor sería que te decidieras entre Surf e Hidro Bomba. Cuando te decidas por uno, puedes enseñarle Terremoto. Echo de menos este ataque en tu equipo y creo que Terremoto nunca debería faltar en todo buen equipo que se precie.

Con Mew vamos a detenernos un poquito. Primero, sabes que Mew es un Pokémon de tipo psíquico y tu equipo ya tiene otros dos que pertenecen a este tipo. En segundo lugar, Mew conoce Psíquico al igual que Mewtwo, y sin embargo en tu equipo falta un buen ataque de tipo hielo. Deberías aprovechar la capacidad que tiene Mew de aprender todas las MT y enseñarle el mejor ataque de tipo hielo que tengas. Si haces lo que te digo, tu equipo tendrá menos problemas, especialmente contra los Pokémon de tipo dragón. No olvides también, que tu equipo puede tener problemas con los Pokémon siniestros y que si quieres fulminarlos, lo mejor son los ataques de tipo lucha y los de tipo bicho. De todas formas, ¡mis más sinceras felicitaciones, amigo Carlos! Tu equipo es flipante, aunque siempre se puede mejorar claro. Para eso estamos.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a
"El Profesor Oak te responde",
Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Juan José Morales de los Ríos Hernández. 5 años (Córdoba)

A ver, que alguien pregunte por qué llueve. Jimmy: ¡Atchá! ¿Por qué llueve? ¿digo yo? NA: ¡¡Miiira qué bien!! Juanjo ha retratado al versátil Pikachu en pleno ataque Impactrueno, o algo. Y como hay rayos y nubes, pues a nuestro nene le debió parecer que ahí lo que faltaba era un agua. Por eso llueve en el dibujo de Juanjo. Jimmy: ¡Miiira que bien! ¡Y yo creyendo que era fruto de mis estornudos!

¡MASCOTA DIGITAL!
Regalamos un Chip-Chip a nuestras pekestrellas. ¡Animaos y participad!



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos unos guantes Nintendo Acción a los participantes de la Zona Pokémon.

Busca las diferencias





Fíjate bien, encuentra las 6 diferencias que hay entre los dos Qwilfish y tírales unos dardos, ¡a ver si revientan!



María Valero (Madrid)

Combate Total

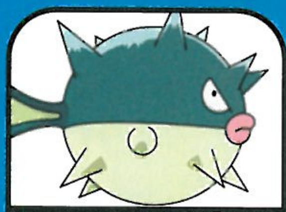
Demuestra lo que sabes de Pokémon adivinando quién ganaría cada combate, sabiendo que todos tienen el mismo nivel y que sólo pueden usar ataques propios de sus tipos.



Tyranitar vs Tyrogue




Forretress vs Shuckle




Qwilfish vs Donphan



Iraitz Egimendia (Guipúzcoa)



Nicolás gordillo (Sevilla)

ZONA POKÉMON™

Pokéartista

¡JA!
¡YA TENGO A CELEBI!

¡VAMOS PIKACHU! HAY QUE QUITARLE A CELEBI

PIKA...

Sara González Ortega (Madrid)

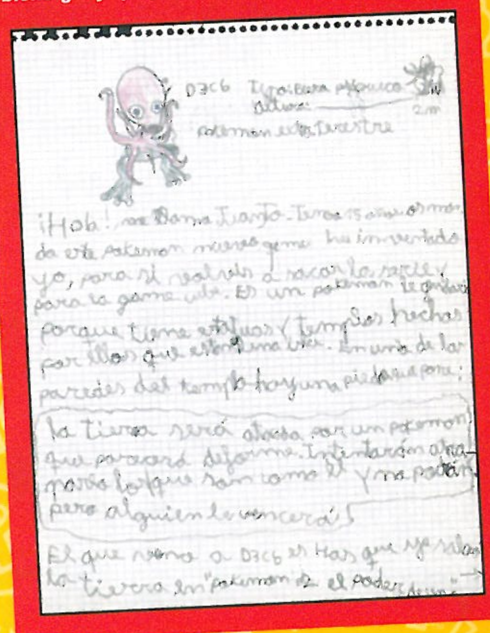
Sara es una chica de 14 años que lee NA desde hace mucho tiempo. Le mola el consultorio de Oak (este mes tiene para morirse de gusto) y quiere... ¿los guantes? Jimmy: ¡Por Zeus! ¡Si has ganado un F-Zero! Mas si quieres guantes... ¡así "shará", Sara!

¡UN «F-ZERO» PARA EL ARTISTA!

NINTENDO64 F-ZERO X

¡Pokémon nuevo al canto!

Al canto, sí, porque Juanjo Martínez, de Madrid, nos cuenta que este nuevo Pokémon que ha inventado tendría estatuas de piedra dedicadas a su especie. También debeis saber que "D3C6" es extraterrestre, y que una oscura profecía advierte de su peligro. Jimmy: ¡Pues es un bicho guay! ¡Voy a escupir uno! Mari: Esculpir.





Ángel Pérez (Ciudad Real)



Javier/Jesús Herrero (Córdoba)

Sergio Manuel Seller (Sevilla)

GANADORES

(Superconcurso nº31)

MANUAL DEL ENTRENADOR POKEMON

- Alejandro Jerez Fernández ...... Almeria
- Yolanda Aparicio García .... Barcelona
- Sergio Módulo Lazcano .... Barcelona
- Rubén Millares Frontán ..... Ciudad Real
- Unai Oliden Murillo .... Guipúzcoa
- Víctor Suárez Mariño .... La Coruña
- Jessica García López .... Lleida
- Carmen Rovira Sáez .... Madrid
- Ramón De Pedre Garrido ..... Pontevedra
- Darío Pérez Sanz .... Segovia

JUEGO POKEMON ORO (GBC)

- Adolfo Muñoz León .... Almería
- Andoni Ros Fernández .... Valencia
- Alicia Oros Francia .... Zaragoza

JUEGO POKEMON PLATA (GBC)

- Diego Pérez Prats .... Girona
- Jorge Lanau SanRomán .... Huesca
- Rubén D. Alvarez Rodríguez .... Zaragoza

(Superconcurso nº32)

POKEMON EXPEDITION

- Federico Tierno Fuentes .... Albacete
- Laura López Del Camino .... Alicante
- Camilo Rodríguez Del Pozo .... Almería
- Beatriz Ramírez Del Campo .... Barcelona
- Juan Carlos Fernández Hermoso .... Murcia

MANUAL DEL ENTRENADOR POKEMON

- Javier Galdeano Montoya .... Almería
- Diego Pérez Prats .... Gerona
- Andrés Esquivias Saura .... Madrid
- Gonzalo González Talavera .... Madrid
- David Fortes López .... Valencia

JUEGO POKEMON ORO (GBC)

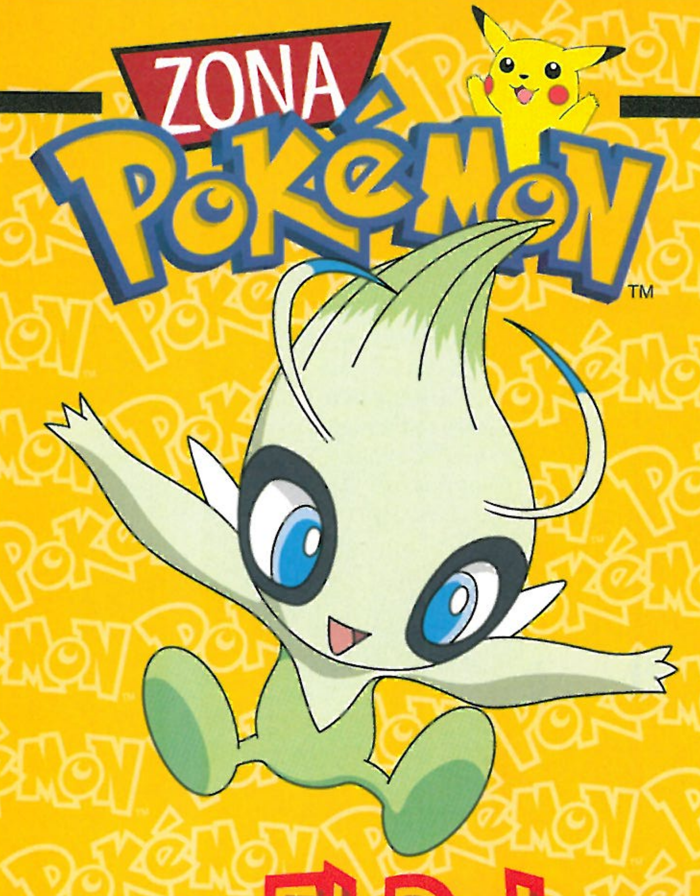
- Omar Vázquez Rodríguez .... Barcelona
- Manuel López Martínez .... Lugo
- Yanet Rodríguez Medina .... Tenerife

JUEGO POKEMON PLATA (GBC)

- Juan Carlos Hermoso Quesada .... Baleares
- Christian Benítez Claro .... Melilla
- Abilia Martínez Muñoz .... Valencia

VIDEOS POKEMON

- Javier López López .... Almería
- Vanesa Ramírez Del Alamo .... Madrid
- Oscar Martínez Abad .... Madrid





El Pokemisterio

¿Tienes un diccionario cerca? Pues es igual, porque aquí ya te damos la definición, eres tú quien tiene que decir el Pokémon. Bueno, decirlo y escribirlo en su lugar correspondiente

1	2	3	4	5	6	7

1. Tengo un puñado de trigo, y he hecho un pan. Si tuviese otro puñado, haría... Con tres puñados, haría tres
2. Lo que se dice cuando uno llama a casa de los luchadores del "Street Fighter" de Capcom
3. Asignatura de primaria que trata del entorno mineral y animal, y tal... pero abreviada por el vulgo infante
4. Los primeros practicantes del salto de esquí no lo llamaron salto de esquí, sino como a este Pokémon, debido al gran porcentaje de caídas
5. Mari dice que Jimmy ahora está de obrero, pero... ¿qué es, Mari? ¿qué es Jimmy en la obra? Mari: ¿Imbécil?
6. Acción de elevarse del suelo con la fuerza de la mente, propia de las larvas
7. "Po favó, pasá pa dento, chavales. Taspasad el umbal. ¡Entad de una vez! ¡Os he dicho que...!"

1. _ _ _ _ _ _ [_]
2. _ _ _ _ _ [_]
3. [_] _ _ _
4. _ [_] _ _ _ _ _ _
5. [_] _ _ _ _ _
6. _ _ [_] _ _ _ _ _
7. _ [_] _ _ _



LLAMADAS
(¡Eh! ¡Juana Luiiis!)

David Castellón (Barcelona)



David Baraja (Valladolid)

Clubes

Mi nombre es Kevin, y quiero formar el Club Minigenios. En él haré muchos concursos, para poder ganar carnets, trucos, revistas... Sólo hay que enviarme una carta con Nº ID, EO, Escuadra, Pokémon favorito y datos de partida, y un sello, para una contestación asegurada. Escribid a:
Kevin Fernández García
C/ Arquitecto Alfaro 25-17
46011 Valencia

Hola, Pokéfans:
Este es el club de los clubes, es el club Mewtwo. El club más cañero y guay de todo el mundo. Para ser socios sólo tenéis que enviar: datos personales, pokémon favorito (con sus ataques y el nivel) y el número de ID. Se os enviará el carnet con el nombre clave, nombre, número de socio y el grado. En este club se intercambiarán cartas, trucos y dibujos. Y sólo por escribir a:
Francisco J. Ayllón Martínez
C/ Murcia 16, Bajo A
28045 Madrid

Sabemos que te gusta el misterio, que tus pokémon favoritos son los fantasmas y los siniestros, y sabemos que llevas tiempo buscando este club. El club Gengar. No sólo resolvemos dudas, las explicamos, enviamos información regularmente, te mandamos exámenes que, si apruebas, ganas el carnet de socio... Envíame tu dirección y número de teléfono a mi dirección:
Prof. Gengar
Camino Zorrozgoiti, 15, 2º C
48013 Zorroza (Bilbao)

Hola, este es el club "La Comunidad del Pokémon". Hace falta que me mandéis lo siguiente:
Vuestra dirección de Messenger (si tenéis), vuestro equipo pokémon (quiénes lo forman y a qué nivel), edad, y ya está. Los que se decidan a entrar en el club, recibirán por carta mi dirección de Messenger, y muchas más cosas. Tenési que escribir aquí:
Juan J. Hernández Fernández
C/ Jazmín, 36
41950 Castilleja de la Cuesta (Sevilla)
Los miembros del club serán puestos (si quieren) con sus pokémon en el "Hall de la Fama" de mi web del club, que podéis visitar en: (www.gratisweb.com/mediopena/Lacomunidaddelpokemon).

Soluciones pasatiempos

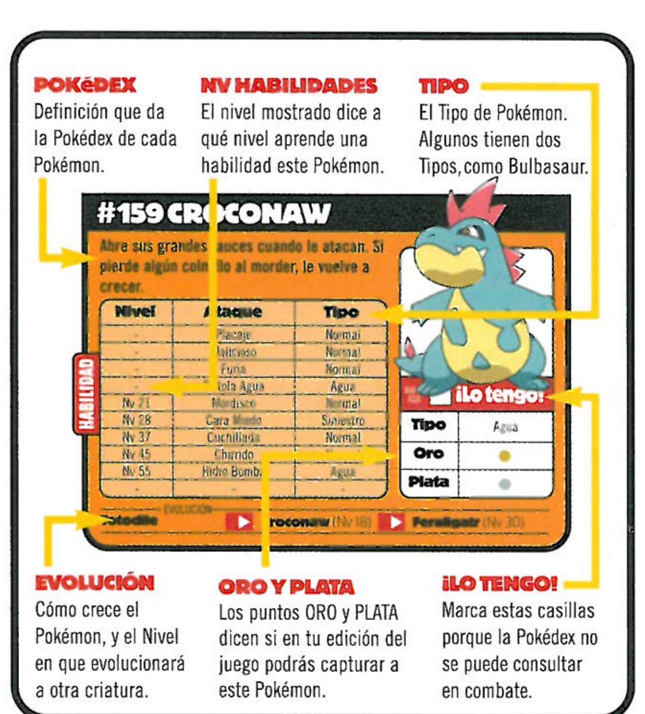
Diferencias Qwilfish
Mancha de cola, color, pincho del abdomen, ojo derecho, boca, longitud del pincho de arriba a la izquierda.

Combate Total
1.Tyrogue 2.Shuckle 3.Donphan.

El Pokemisterio
1.Pues, si tuviese dos, Ariados
2. Hola, ¿está el de blanco? ¿Staryu?
3.Jimmy solía suspender más sociales, pero hablamos de Naturaleza, Natu.
4. El nombre dado era Skiploom.
5. Mari: ¡Ah, ya! Espeon.
6. Larvitar, evidentemente.
7. "¡Os he dicho que Entei!

¡Hazte con todos!

¡Bienvenidos todos a una nueva entrega con las estadísticas de los 251 Pokémon! Si no sabes cómo funcionan las fichas, sólo tienes que fijarte en el cuadro de abajo y leer cada explicación. Seguro que aprovechas a tope toda esta información.



POKéDEX
Definición que da la Pokédex de cada Pokémon.

NV HABILIDADES
El nivel mostrado dice a qué nivel aprende una habilidad este Pokémon.

TIPO
El Tipo de Pokémon. Algunos tienen dos Tipos, como Bulbasaur.

#159 CROCONAW

Abre sus grandes fauces cuando le atacan. Si pierde algún colmillo al morder, le vuelve a crecer.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
-	Placaje	Normal
-	Malicioso	Normal
-	Furia	Normal
-	Pistola Agua	Agua
Nv 21	Mordisco	Normal
Nv 28	Cara Miedo	Siniestro
Nv 37	Cuchillada	Normal
Nv 45	Chirrido	[illegible]
Nv 55	Hidro Bomba	Agua
-	-	-

¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Totodile ▶ Croconaw (Nv 18) ▶ Feraligatr (Nv 30)

EVOLUCIÓN
Cómo crece el Pokémon, y el Nivel en que evolucionará a otra criatura.

ORO Y PLATA
Los puntos ORO y PLATA dicen si en tu edición del juego podrás capturar a este Pokémon.

¡LO TENGO!
Marca estas casillas porque la Pokédex no se puede consultar en combate.



26 RAICHU

Si sus mejillas se cargan por completo de electricidad, ambas orejas se levantarán.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Látigo	Normal
–	At. Rápido	Normal
–	Rayo	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pichu ▶ Pikachu (evolución por felicidad) / Raichu (Piedra Trueno)



27 SANDSHREW

Como odia el agua, vive en madrigueras muy profundas en zonas áridas. Puede hacerse una bola al instante.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Cuchillada	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 37	Golpes Furia	Normal
Nv 45	Torm. Arena	Tierra
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sandshrew ▶ Sandslash (Nv 22)



25 PIKACHU

Levanta su cola para vigilar los alrededores, pero le puede alcanzar un rayo en esa pose.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Gruñido	Normal
Nv 6--	Látigo	Normal
Nv 8	Ondatrueno	Eléctrico
Nv 11	Ataque rápido	Normal
Nv 15	Doble Equipo	Normal
Nv 20	Portazo	Normal
Nv 26	Rayo	Eléctrico
Nv 33	Agilidad	Psíquico
Nv 41	Trueno	Eléctrico
Nv 50	Pantalla Luz	Psíquico
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pichu ▶ Pikachu (evolución por felicidad) / Raichu (Piedra Trueno)



28 SANDSLASH

Si cava a gran velocidad, puede que se le caigan las garras y púas. Vuelven a crecerle un día.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Ataque Arena	Tierra
–	Picotazo Ven	Veneno
Nv 24	Cuchillada	Normal
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 42	Golpes Furia	Normal
Nv 52	Torm. Arena	Tierra
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sandshrew ▶ Sandslash (Nv 22)



29 NIDORAN (H)

Aunque no es muy agresivo, castiga a sus enemigos con púas venenosas, si se siente amenazado.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Placaje	Normal
Nv 8	Arañazo	Normal
Nv 12	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Látigo	Normal
Nv 30	Mordisco	Siniestro
Nv 38	Golpes Furia	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (H) ▶ **Nidorina** (Nv 16) / **Nidoqueen** (Piedra Lunar)



32 NIDORAN (M)

Levanta sus orejas para vigilar los alrededores. Será el primero en atacar si se siente amenazado.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Placaje	Normal
Nv 8	Cornada	Normal
Nv 12	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Foco Energía	Normal
Nv 30	Ataque Furia	Normal
Nv 38	Perforador	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (M) ▶ **Nidorino** (Nv 16) / **Nidoking** (Piedra Lunar)



30 NIDORINA

Es tranquilo por naturaleza. Como su cuerno crece lentamente, prefiere no luchar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Placaje	Normal
–	Arañazo	Normal
–	Doble Patada	Lucha
Nv 19	Picotazo Ven	Veneno
Nv 27	Látigo	Normal
Nv 36	Mordisco	Siniestro
Nv 46	Golpes Furia	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (H) ▶ **Nidorina** (Nv 16) / **Nidoqueen** (Piedra Lunar)



33 NIDORINO

Muy irascible. Si se altera, clava el cuerno a sus enemigos para inyectarles un potente veneno.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Placaje	Normal
–	Cornada	Normal
–	Doble Patada	Lucha
Nv 19	Picotazo Ven	Veneno
Nv 27	Foco Energía	Normal
Nv 36	Ataque Furia	Normal
Nv 46	Perforador	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (M) ▶ **Nidorino** (Nv 16) / **Nidoking** (Piedra Lunar)



31 NIDOQUEEN

Usa su cuerno duro y con escamas para sellar la entrada a su madriguera y protegerse de los depredadores.

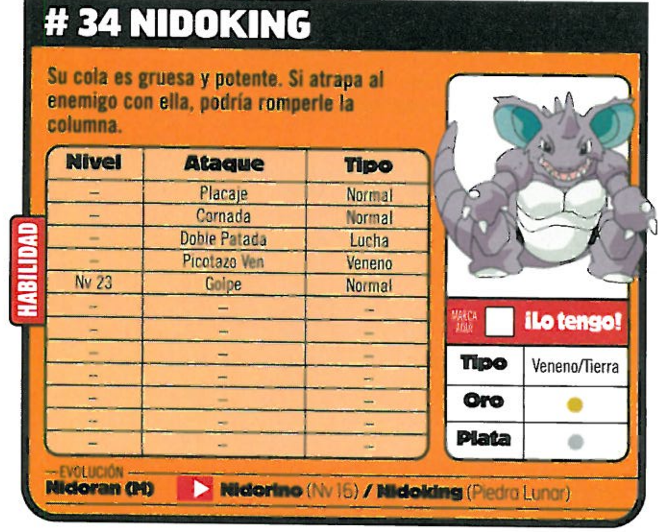
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Arañazo	Normal
–	Doble Patada	Lucha
–	Látigo	Normal
Nv 23	Golpe Cuerpo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (H) ▶ **Nidorina** (Nv 16) / **Nidoqueen** (Piedra Lunar)



34 NIDOKING

Su cola es gruesa y potente. Si atrapa al enemigo con ella, podría romperle la columna.

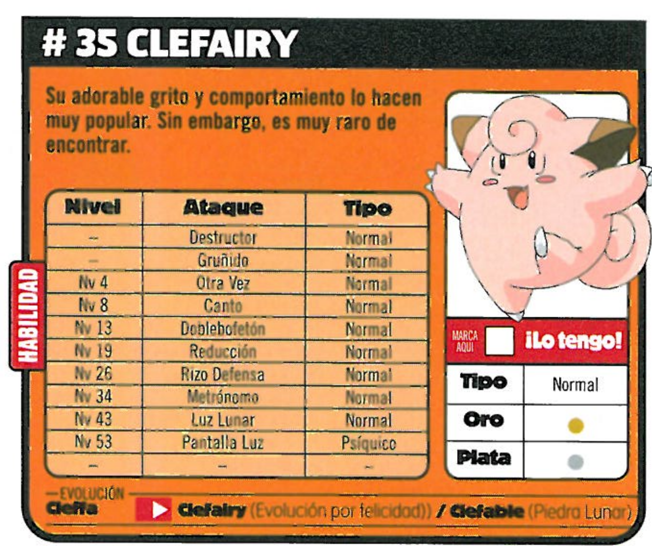
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Cornada	Normal
–	Doble Patada	Lucha
–	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Golpe	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (M) ▶ **Nidorino** (Nv 16) / **Nidoking** (Piedra Lunar)



35 CLEFAIRY

Su adorable grito y comportamiento lo hacen muy popular. Sin embargo, es muy raro de encontrar.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 4	Otra Vez	Normal
Nv 8	Canto	Normal
Nv 13	Doblebofetón	Normal
Nv 19	Reducción	Normal
Nv 26	Rizo Defensa	Normal
Nv 34	Metrónomo	Normal
Nv 43	Luz Lunar	Normal
Nv 53	Pantalla Luz	Psíquico
–	–	–

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Cleffa ▶ **Clefairy** (Evolución por felicidad) / **Clefable** (Piedra Lunar)



36 CLEFABLE

Sus sensibles oídos le permiten distinguir sonidos lejanos. Por eso, prefiere lugares tranquilos.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
–	Doblebofetón	Normal
–	Metrónomo	Normal
–	Luz Lunar	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Cleffa ▶ **Clefairy** (Evolución por felicidad) / **Clefable** (Piedra Lunar)



37 VULPIX

Si le ataca un enemigo más fuerte que él, finge estar herido para confundirle y huir.

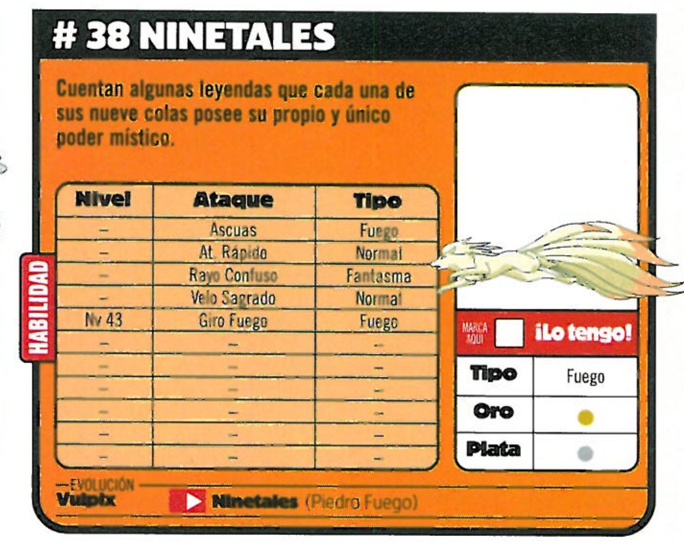
Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
–	Látigo	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Rugido	Normal
Nv 19	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 25	Velo Sagrado	Normal
Nv 31	Lanzallamas	Fuego
Nv 37	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Vulpix ▶ **Ninetales** (Piedra Fuego)



38 NINETALES

Cuentan algunas leyendas que cada una de sus nueve colas posee su propio y único poder místico.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
–	At. Rápido	Normal
–	Rayo Confuso	Fantasma
–	Velo Sagrado	Normal
Nv 43	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Vulpix ▶ **Ninetales** (Piedra Fuego)



39 JIGGLYPUFF

Si se hincha para CANTAR una nana, cantará más tiempo, lo que puede acabar causando sopor entre el público.

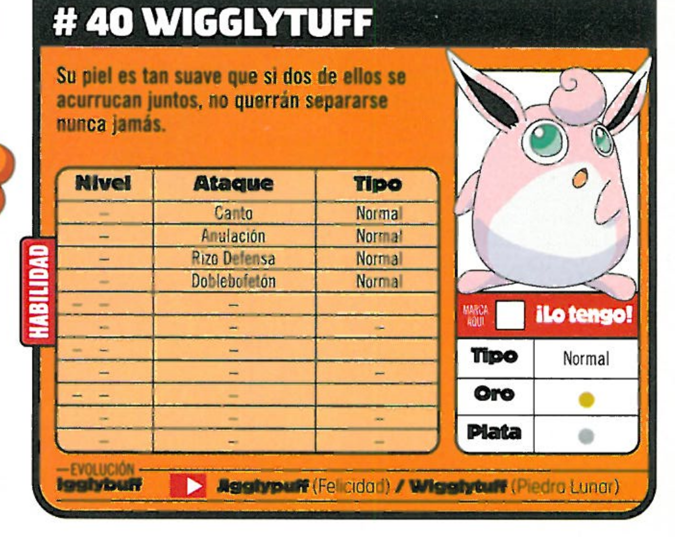
Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
Nv 4	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Anulación	Normal
Nv 19	Desenrollar	Roca
Nv 25	Doblebofetón	Normal
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Doble Filo	Normal
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Igglybuff ▶ **Jigglypuff** (Felicidad) / **Wigglytuff** (Piedra Lunar)



40 WIGGLYTUFF

Su piel es tan suave que si dos de ellos se acurrucan juntos, no querrán separarse nunca jamás.

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
–	Anulación	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Doblebofetón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

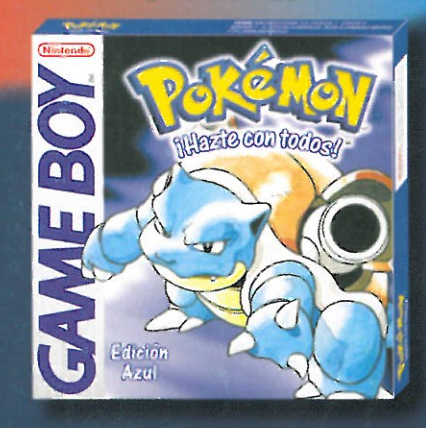
EVOLUCIÓN
Igglybuff ▶ **Jigglypuff** (Felicidad) / **Wigglytuff** (Piedra Lunar)


CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
3 POKéMON ORO
1 DVD POKéMON 3
5 MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON
1 DVD POKéMON LA PELÍCULA
1 DVD MEWTWO: EL REGRESO
3 POKéMON PLATA
1 DVD POKéMON 2
5 POKéMON EXPEDITION
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 20 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra "pokemon126"
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de mayo de 2003.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
dvdgo.com
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

POKÉMON

¡Hazte con todos!™

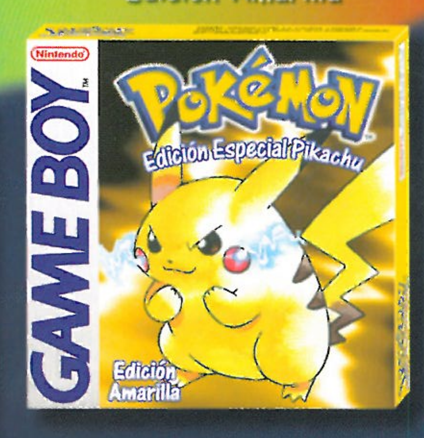
Edición Azul



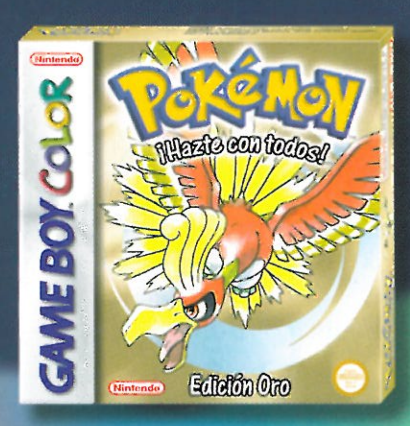
Edición Roja



Edición Amarilla



Edición Plata



Edición Oro



Edición Cristal

¿Blanca Navidad?...
Azul o Roja o Amarilla o Plata u Oro o Cristal.
Estas navidades serán del color que tú quieras.
Pídete el juego Pokémon que te falte y hazte con todos.

Nintendo®

pokemon.nintendo.es